



PPPTK BOE
M A L A N G

MODUL
PENGEMBANGAN KEPROFESIAN BERKELANJUTAN
BERBASIS KOMPETENSI

DESAIN GRAFIKA

Menindaklanjuti/Optimasi Instruksi Desain
(Design Brief)
GRA:PRA: 001 (A)

KATA PENGANTAR

Modul pengembangan keprofesian berkelanjutan (PKB) berbasis kompetensi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media transformasi pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja kepada peserta pelatihan untuk mencapai kompetensi tertentu berdasarkan program pelatihan yang mengacu kepada Standar Kompetensi.

Modul pelatihan ini berorientasi kepada pelatihan berbasis kompetensi (*Competence Based Training*) diformulasikan menjadi 3 (tiga) buku, yaitu Buku Informasi, Buku Kerja dan Buku Penilaian sebagai satu kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penggunaannya sebagai referensi dalam media pembelajaran bagi peserta pelatihan dan instruktur, agar pelaksanaan pelatihan dapat dilakukan secara efektif dan efisien. Untuk memenuhi kebutuhan pelatihan berbasis kompetensi tersebut, maka disusunlah modul pelatihan berbasis kompetensi dengan judul "Menindak-lanjuti konsep desain/optimasi desain brief".

Kami menyadari bahwa modul yang kami susun ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan saran dan masukan untuk perbaikan agar tujuan dari penyusunan modul ini menjadi lebih efektif.

Demikian kami sampaikan, semoga Tuhan YME memberikan tuntunan kepada kita dalam melakukan berbagai upaya perbaikan dalam menunjang proses pelaksanaan pembelajaran di lingkungan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.

Malang, Februari 2018
Kepala PPPPTK BOE Malang,

Dr. Sumarno
NIP 195909131985031001

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	2
DAFTAR ISI	3
ACUAN STANDAR KOMPETENSI KERJA DAN SILABUS DIKLAT	4
A. Acuan Standar Kompetensi Kerja	4
B. Silabus Diklat Berbasis Kompetensi	9
LAMPIRAN	18
1. BUKU INFORMASI	
2. BUKU KERJA	
3. BUKU PENILAIAN	

ACUAN STANDAR KOMPETENSI KERJA DAN SILABUS DIKLAT

A. Acuan Standar Kompetensi Kerja

Materi modul pelatihan ini mengacu pada unit kompetensi terkait yang disalin dari Standar Kompetensi Kerja Bidang Grafika dengan uraian sebagai berikut:

Kode Unit	: GRA : PRA : 001 (A)
Judul Unit	: Menindak-lanjuti konsep desain/ optimasi desain brief
Deskripsi Unit	: Unit ini meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang diperlukan untuk Memahami dan mengerjakan <i>brief</i> konsep desain, sehingga menjadi <i>artwork</i> yang siap di proses kamera (ready to camera).

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
Menindak-lanjuti konsep desain dasar	1.1. Desain <i>brief</i> dioptimasi <i>Layout</i> & materi cetak diolah, ilustrasi/logo ditangani sesuai permintaan desain <i>brief</i> 1.2. Desain grafis sederhana dibuat secara manual atau elektronik untuk di sesuaikan dengan desain <i>brief</i> 1.3. <i>Artwork</i> yang siap proses dibuat 1.4. <i>Layout artwork</i> diperiksa ulang untuk menghindari kelalaian dan kesalahan.
Menindak-lanjuti konsep desain detail	2.1. Spesifikasi desain <i>brief</i> ditentukan untuk menentukan kegiatan selanjutnya. 2.2. Desain grafis lengkap dibuat dengan posisi dan ukuran sesuai permintaan desain <i>brief</i> dari klien. 2.3. <i>Dummy</i> dibuat untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap akan bentuk desain. 2.4. <i>Artwork</i> yang kompleks dan lengkap, dibuat dan diedit.

ELEMEN KOMPETENSI	KRITERIA UNJUK KERJA
	2.5. <i>Artwork</i> diperiksa ulang untuk menghindari kelalaian dan kesalahan.
Mengerjakan desain brief kompleks	3.1. Suatu kontrak desain yang kompleks, yang menyangkut lingkup kerja, prosedur, bahan, biaya dan upah dirundingkan. 3.2. Tahapan pekerjaan desain dan produksi dengan jadwal, direncanakan untuk di bagikan kepada anggota team. 3.3. Desain grafis yang kompleks, baik secara manual maupun elektronik, dibuat dengan spesifikasi untuk proses pencetakan dan penggunaan bahan baku. 3.4. Desain tersebut dapat diproduksi, dengan analisa warna, raster, kompleksitas foto serta bahan baku. 3.5. Problem teknis dipecahkan, dicarikan solusi teknisnya. 3.6. Hasil pekerjaan/ cetakan selalu dapat ditingkatkan mutunya .

BATASAN VARIABEL

1. Konteks Variabel:

Unit ini berlaku untuk persiapan desain (layout), pengolahan materi cetak, pembuatan ilustrasi/logo sesuai dengan desain brief, dibuat baik secara manual maupun elektronik. pembuatan dummy dan artwork. Serta menentukan lingkup kerja, prosedur, biaya, analisa teknis desain, dan kesiapan untuk diproses ke langkah pencetakan selanjutnya.

2. Perlengkapan untuk Menindak-lanjuti konsep desain/ optimasi desain brief mencakup:

2.1 Alat Tulis Kantor

2.2 Kertas hvs, kertas BC

2.3 Pewarna (spidol,pensil warna,dll)

2.4 Komputer/laptop dengan software yang terkait dengan desain.

3. Peraturan untuk menyiapkan informasi dan laporan pelatihan adalah:

Tidak ada

4. Norma dan Standar

4.1 norma : etika bahasa

4.2 standar : (tidak ada)

PANDUAN PENILAIAN

1. Konteks Penilaian:

1.1 Memahami konteks desain brief dan membuat layout.

1.2 *Artwork* harus dibuat sesuai dengan instruksi/ permintaan.

1.3 Dikerjakan dengan teliti, rapih dan benar sesuai permintaan desain *brief*

1.4 Pengetahuan tentang korelasi *artwork* dan proses produksi; harus dimiliki/ dikuasai

1.5 Penilaian dapat dilakukan dengan cara: lisan, tertulis, demonstrasi/praktik.

2. Persyaratan Kompetensi:

Unit kompetensi prasyarat: Tidak ada

3. Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan:

3.1 Pengetahuan yang diperlukan:

3.1.1 Penanganan optimasi Desain *brief* Layout & materi cetak diolah, ilustrasi/logo sesuai permintaan desain *brief*

3.1.2 Pembuatan Desain grafis sederhana secara manual atau elektronik untuk di sesuaikan dengan desain *brief*

3.1.3 Pembuatan *Artwork* yang siap proses

3.1.4 Pemeriksaan ulang Layout artwork untuk menghindari kelalaian dan kesalahan

3.1.5 Penentuan Spesifikasi desain *brief* untuk menentukan kegiatan selanjutnya

- 3.1.6 Pembuatan Desain grafis lengkap dengan posisi dan ukuran sesuai permintaan desain *brief* dari klien
- 3.1.7 pembuatan *Dummy* untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap akan bentuk desain
- 3.1.8 pembuatan *Artwork* yang kompleks dan lengkap, dan diedit
- 3.1.9 pemeriksaan ulang *Artwork* ulang *Artwork* untuk menghindari kelalaian dan kesalahan
- 3.1.10 Langkah merundingkan Suatu kontrak desain yang kompleks, yang menyangkut lingkup kerja, prosedur, bahan, biaya dan upah
- 3.1.11 Langkah merencanakan Tahapan pekerjaan desain dan produksi dengan jadwal, untuk di bagikan kepada anggota team
- 3.1.12 pembuatan Desain grafis yang kompleks, baik secara manual maupun elektronik, dengan spesifikasi untuk proses pencetakan dan penggunaan bahan baku
- 3.1.13 Langkah memproduksi Desain tersebut dapat, dengan analisa warna, raster, kompleksitas foto serta bahan baku
- 3.1.14 Langkah memecahan Problem teknis, dan mencari solusi teknisnya
- 3.1.15 Peningkatan mutu hasil pekerjaan/ cetakan
- 3.2 Keterampilan yang diperlukan:
 - 3.2.1 Menangani optimasi Desain *brief* *Layout* & materi cetak diolah, ilustrasi/logo sesuai permintaan desain *brief*
 - 3.2.2 Membuat Desain grafis sederhana secara manual atau elektronik untuk di sesuaikan dengan desain *brief*
 - 3.2.3 Membuat *Artwork* yang siap proses
 - 3.2.4 Memeriksa ulang *Layout* *artwork* untuk menghindari kelalaian dan kesalahan
 - 3.2.5 Menentukan Spesifikasi desain *brief* untuk menentukan kegiatan selanjutnya
 - 3.2.6 Membuat Desain grafis lengkap dengan posisi dan ukuran sesuai permintaan desain *brief* dari klien
 - 3.2.7 Membuat *Dummy* untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap akan bentuk desain
 - 3.2.8 Membuat *Artwork* yang kompleks dan lengkap, dan diedit
 - 3.2.9 Memeriksa ulang *Artwork* ulang *Artwork* untuk menghindari kelalaian dan kesalahan

- 3.2.10 Merundingkan Suatu kontrak desain yang kompleks, yang menyangkut lingkup kerja, prosedur, bahan, biaya dan upah
- 3.2.11 Merencanakan Tahapan pekerjaan desain dan produksi dengan jadwal, untuk di bagikan kepada anggota team
- 3.2.12 Membuat Desain grafis yang kompleks, baik secara manual maupun elektronik, dengan spesifikasi untuk proses pencetakan dan penggunaan bahan baku
- 3.2.13 Memproduksi Desain tersebut dapat, dengan analisa warna, raster, kompleksitas foto serta bahan baku
- 3.2.14 Memecahan Problem teknis, dan mencari solusi teknisnya
- 3.2.15 Meningkatkan mutu hasil pekerjaan/ cetakan
- 3.3 Sikap kerja yang diperlukan untuk tercapainya kriteria unjuk kerja:
 - 3.1.1 Cermat
 - 3.1.2 Teliti
 - 3.1.3 Sesuai dengan SOP yang berlaku

4. Aspek Kritis:

Aspek kritis yang merupakan kondisi kerja yang harus diperhatikan dalam mendukung unit kompetensi ini sebagai berikut:

- 4.1 Kemampuan dalam menyusun *design brief* berdasarkan *project brief*
- 4.2 Kemampuan dalam menguraikan proyek desain secara komprehensif

B. Silabus Diklat

Judul Unit Kompetensi : Menindak-lanjuti konsep desain/ optimasi desain brief

Kode Unit Kompetensi : GRA : PRA : 001 (A)

Deskripsi Unit Kompetensi : Unit ini meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang diperlukan untuk Memahami dan mengerjakan *brief* konsep desain, sehingga menjadi *artwork* yang siap di proses kamera (ready to camera).

Perkiraan Waktu Pelatihan : 102 JP @ 45 Menit

Tabel Silabus Unit Kompetensi :

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi Diklat			Perkiraan Waktu Diklat (JP)	
			Pengetahuan (P)	Keterampilan (K)	Sikap (S)	P	K
Menindak-lanjuti konsep desain dasar	Desain <i>brief</i> dioptimasi <i>Layout</i> & materi cetak diolah, ilustrasi/logo ditangani sesuai permintaan desain <i>brief</i>	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menjelaskan penanganan optimasi Desain <i>brief Layout</i> & materi cetak diolah, ilustrasi/logo sesuai permintaan desain <i>brief</i> Mampu menangani optimasi Desain <i>brief Layout</i> & materi cetak diolah, ilustrasi/logo sesuai permintaan desain <i>brief</i> 	Penanganan optimasi Desain <i>brief Layout</i> & materi cetak diolah, ilustrasi/logo sesuai permintaan desain <i>brief</i>	Menanganani optimasi Desain <i>brief Layout</i> & materi cetak diolah, ilustrasi/logo sesuai permintaan desain <i>brief</i>		3	6

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi Diklat			Perkiraan Waktu Diklat (JP)	
			Pengetahuan (P)	Keterampilan (K)	Sikap (S)	P	K
		<ul style="list-style-type: none"> Harus Cermat dan Teliti, sesuai SOP 			<ul style="list-style-type: none"> Cermat Teliti Sesuai SOP 		
	Desain grafis sederhana dibuat secara manual atau elektronik untuk di sesuaikan dengan desain <i>brief</i>	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menjelaskan tentang layout miniatur sebagai bagian dari langkah mendesain untuk di sesuaikan dengan desain brief Mampu membuat layout miniatur secara manual atau elektronik untuk di sesuaikan dengan desain brief Harus Cermat dan Teliti, sesuai SOP 	Pembuatan Desain grafis sederhana secara manual atau elektronik untuk di sesuaikan dengan desain <i>brief</i>	Membuat Desain grafis sederhana secara manual atau elektronik untuk di sesuaikan dengan desain <i>brief</i>	<ul style="list-style-type: none"> Cermat Teliti Sesuai SOP 	3	6
	<i>Artwork</i> yang siap proses dibuat	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menjelaskan pembuatan Artwork yang siap proses Mampu membuat Artwork yang siap proses Harus Cermat dan Teliti, sesuai SOP 	Pembuatan <i>Artwork</i> yang siap proses	Membuat <i>Artwork</i> yang siap proses	<ul style="list-style-type: none"> Cermat Teliti Sesuai SOP 	3	6

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi Diklat			Perkiraan Waktu Diklat (JP)	
			Pengetahuan (P)	Keterampilan (K)	Sikap (S)	P	K
	<i>Layout artwork</i> diperiksa ulang untuk menghindari kelalaian dan kesalahan.	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menjelaskan pemeriksaan ulang Layout artwork untuk menghindari kelalaian dan kesalahan. Mampu Memeriksa ulang Layout artwork untuk menghindari kelalaian dan kesalahan. Harus Cermat dan Teliti, sesuai SOP 	Pemeriksaan ulang Layout artwork untuk menghindari kelalaian dan kesalahan.	Memeriksa ulang Layout artwork untuk menghindari kelalaian dan kesalahan.	<ul style="list-style-type: none"> Cermat Teliti Sesuai SOP 	2	2
Menindak-lanjuti konsep desain detail	Spesifikasi desain <i>brief</i> ditentukan untuk menentukan kegiatan selanjutnya.	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menjelaskan Penentuan Spesifikasi desain <i>brief</i> untuk menentukan kegiatan selanjutnya. menentukan Spesifikasi desain <i>brief</i> untuk menentukan kegiatan selanjutnya. Harus Cermat dan Teliti, sesuai SOP 	Penentuan Spesifikasi desain <i>brief</i> untuk menentukan kegiatan selanjutnya.	menentukan Spesifikasi desain <i>brief</i> untuk menentukan kegiatan selanjutnya.	<ul style="list-style-type: none"> Cermat Teliti Sesuai SOP 	2	2
	Desain grafis lengkap dibuat	Dapat menjelaskan pembuatan Desain grafis lengkap dengan	Pembuatan Desain grafis lengkap dengan posisi dan ukuran sesuai			3	6

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi Diklat			Perkiraan Waktu Diklat (JP)	
			Pengetahuan (P)	Keterampilan (K)	Sikap (S)	P	K
	dengan posisi dan ukuran sesuai permintaan desain <i>brief</i> dari klien.	posisi dan ukuran sesuai permintaan desain <i>brief</i> dari klien. <ul style="list-style-type: none"> • Mampu membuat Desain grafis lengkap dengan posisi dan ukuran sesuai permintaan desain <i>brief</i> dari klien. • Harus Cermat dan Teliti, sesuai SOP 	permintaan desain <i>brief</i> dari klien.	membuat Desain grafis lengkap dengan posisi dan ukuran sesuai permintaan desain <i>brief</i> dari klien.	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Sesuai SOP 		
	<i>Dummy</i> dibuat untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap akan bentuk desain.	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan pembuatan <i>Dummy</i> untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap akan bentuk desain. • Mampu membuat <i>Dummy</i> untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap akan bentuk desain. • Harus Cermat dan Teliti, sesuai SOP 	pembuatan <i>Dummy</i> untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap akan bentuk desain.	membuat <i>Dummy</i> untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap akan bentuk desain.	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Sesuai SOP 	3	6

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi Diklat			Perkiraan Waktu Diklat (JP)	
			Pengetahuan (P)	Keterampilan (K)	Sikap (S)	P	K
	<i>Artwork</i> yang kompleks dan lengkap, dibuat dan diedit.	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menjelaskan pembuatan <i>Artwork</i> yang kompleks dan lengkap, dan diedit. Mampu membuat dan mengedit <i>Artwork</i> yang kompleks dan lengkap, Harus Cermat dan Teliti, sesuai SOP 	pembuatan <i>Artwork</i> yang kompleks dan lengkap, dan diedit.	membuat <i>Artwork</i> yang kompleks dan lengkap, dan diedit.	<ul style="list-style-type: none"> Cermat Teliti Sesuai SOP 	3	6
	<i>Artwork</i> diperiksa ulang untuk menghindari kelalaian dan kesalahan.	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menjelaskan pemeriksaan ulang <i>Artwork</i> untuk menghindari kelalaian dan kesalahan. Mampu memeriksa ulang <i>Artwork</i> untuk menghindari kelalaian dan kesalahan. Harus Cermat dan Teliti, sesuai SOP 	pemeriksaan ulang <i>Artwork</i> untuk menghindari kelalaian dan kesalahan.	memeriksa ulang <i>Artwork</i> untuk menghindari kelalaian dan kesalahan.	<ul style="list-style-type: none"> Cermat Teliti Sesuai SOP 	2	2
Mengerjakan desain brief kompleks	Suatu kontrak desain yang kompleks, yang menyangkut	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menjelaskan Langkah merundingkan Suatu kontrak desain yang kompleks, yang menyangkut lingkup 	Langkah merundingkan Suatu kontrak desain yang kompleks, yang menyangkut lingkup			2	2

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi Diklat			Perkiraan Waktu Diklat (JP)	
			Pengetahuan (P)	Keterampilan (K)	Sikap (S)	P	K
	lingkup kerja, prosedur, bahan, biaya dan upah dirundingkan.	kerja, prosedur, bahan, biaya dan upah. <ul style="list-style-type: none"> • Mampu merundingkan Suatu kontrak desain yang kompleks, yang menyangkut lingkup kerja, prosedur, bahan, biaya dan upah. • Harus Cermat dan Teliti, sesuai SOP 	kerja, prosedur, bahan, biaya dan upah.	merundingkan Suatu kontrak desain yang kompleks, yang menyangkut lingkup kerja, prosedur, bahan, biaya dan upah.	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Sesuai SOP 		
	Tahapan pekerjaan desain dan produksi dengan jadwal, direncanakan untuk di bagikan kepada anggota team.	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjelaskan Langkah merencanakan Tahapan pekerjaan desain dan produksi dengan jadwal, untuk di bagikan kepada anggota team. • Mampu merencanakan Tahapan pekerjaan desain dan produksi dengan jadwal, untuk di bagikan kepada anggota team. • Harus Cermat dan Teliti, sesuai SOP 	Langkah merencanakan Tahapan pekerjaan desain dan produksi dengan jadwal, untuk di bagikan kepada anggota team.	Merencanakan Tahapan pekerjaan desain dan produksi dengan jadwal, untuk di bagikan kepada anggota team.	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti 	2	2

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi Diklat			Perkiraan Waktu Diklat (JP)	
			Pengetahuan (P)	Keterampilan (K)	Sikap (S)	P	K
					• Sesuai SOP		
	Desain grafis yang kompleks, baik secara manual maupun elektronik, dibuat dengan spesifikasi untuk proses pencetakan dan penggunaan bahan baku	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menjelaskan pembuatan Desain grafis yang kompleks, baik secara manual maupun elektronik, dengan spesifikasi untuk proses pencetakan dan penggunaan bahan baku. Mampu membuat Desain grafis yang kompleks, baik secara manual maupun elektronik, dengan spesifikasi untuk proses pencetakan dan penggunaan bahan baku. Harus Cermat dan Teliti, sesuai SOP 	pembuatan Desain grafis yang kompleks, baik secara manual maupun elektronik, dengan spesifikasi untuk proses pencetakan dan penggunaan bahan baku	membuat Desain grafis yang kompleks, baik secara manual maupun elektronik, dengan spesifikasi untuk proses pencetakan dan penggunaan bahan baku	<ul style="list-style-type: none"> Cermat Teliti Sesuai SOP 	3	6
	Desain tersebut dapat diproduksi, dengan	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menjelaskan langkah memproduksi Desain tersebut dengan analisa warna, dengan 	Langkah memproduksi Desain tersebut dengan analisa warna, raster, kompleksitas foto serta bahan baku.			3	6

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi Diklat			Perkiraan Waktu Diklat (JP)	
			Pengetahuan (P)	Keterampilan (K)	Sikap (S)	P	K
	analisa warna, raster, kompleksitas foto serta bahan baku.	raster, kompleksitas foto serta bahan baku. • Mampu memproduksi Desain tersebut dapat, dengan analisa warna, raster, kompleksitas foto serta bahan baku. • Harus Cermat dan Teliti, sesuai SOP		memproduksi Desain tersebut dengan analisa warna, raster, kompleksitas foto serta bahan baku.	• Cermat • Teliti • Sesuai SOP		
	Problem teknis dipecahkan, dicarikan solusi teknisnya.	• Dapat menjelaskan Langkah memecahan Problem teknis, dan mencari solusi teknisnya. • Mampu memecahan Problem teknis, dan mencari solusi teknisnya. • Harus Cermat dan Teliti, sesuai SOP	Langkah memecahan Problem teknis, dan mencari solusi teknisnya.	memecahkan Problem teknis, dan solusi teknisnya.	• Cermat • Teliti • Sesuai SOP	2	4
	Hasil pekerjaan/ cetakan selalu dapat	• Dapat menjelaskan peningkatan mutu hasil pekerjaan/ cetakan	peningkatan mutu hasil pekerjaan/ cetakan			2	2

Elemen Kompetensi	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Unjuk Kerja	Materi Diklat			Perkiraan Waktu Diklat (JP)	
			Pengetahuan (P)	Keterampilan (K)	Sikap (S)	P	K
	ditingkatkan mutunya .	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu meingkatkan mutu hasil pekerjaan/ cetakan • Harus Cermat dan Teliti, sesuai SOP 		meningkatkan mutu hasil pekerjaan/ cetakan	<ul style="list-style-type: none"> • Cermat • Teliti • Sesuai SOP 		

LAMPIRAN

1. BUKU INFORMASI
2. BUKU KERJA
3. BUKU PENILAIAN

**PUSAT PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
BIDANG OTOMOTIF DAN ELEKTRONIKA**
Jl. Teluk Mandar, Arjosari Tromol Pos 5 Malang 65102
Telp. (0341) 491239, 495849 Fax. (0341) 491342
e-mail : pppptk.boe@kemdikbud.go.id
website : www.vedcmalang.com



PPPTK BOE
M A L A N G

BUKU INFORMASI

DESAIN GRAFIKA

**Menindaklanjuti/Optimasi Instruksi Desain
(Design Brief)
GRA:PRA: 001 (A)**

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	2
BAB I PENDAHULUAN	4
A. TUJUAN UMUM (Unit Kompetensi)	4
B. TUJUAN KHUSUS (Elemen Kompetensi)	4
BAB II Menindak-lanjuti konsep desain dasar	5
A. Pengetahuan yang diperlukan dalam menindak-lanjuti konsep desain dasar	5
1. Penanganan optimasi desain brief layout& materi cetak diolah, ilustrasi/logo sesuai permintaan desain brief	5
2. Pembuatan desain grafis sederhana secara manual atau elektronik untuk di sesuaikan dengan desain brief	24
3. Pembuatan artwork yang siap proses	25
4. Pemeriksaan ulang layout artwork untuk menghindari kelalaian dan kesalahan.....	26
B. Keterampilan yang diperlukan dalam Menindak-lanjuti konsep desain dasar	26
C. Sikap Kerja yang diperlukan dalam Menindak-lanjuti konsep desain dasar	26
BAB III Menindak-lanjuti konsep desain detail	27
A. Pengetahuan yang diperlukan dalam menindak-lanjuti konsep desain detail	27
1. Penentuan spesifikasi desain brief untuk menentukan kegiatan selanjutnya	27
2. Pembuatan desain grafis lengkap dengan posisi dan ukuran sesuai permintaan desain brief dari klien	29
3. Pembuatan ummy untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap akan bentuk desain.....	30
4. Pembuatan artwork yang kompleks dan lengkap, dan diedit ...	31
5. Pemeriksaan ulang artwork untuk menghindari kelalaian dan kesalahan	31

Modul Diklat Berbasis Kompetensi Golongan Industri Pencetakan dan Reproduksi Media Rekaman	Kode Modul GRA:PRA:001(A)
B. Keterampilan yang diperlukan dalam menindak-lanjuti konsep desain detail	32
C. Sikap kerja yang diperlukan dalam menindak-lanjuti konsep desain detail	32
BAB IV Mengerjakan desain brief kompleks	33
A. Pengetahuan yang diperlukan dalam mengerjakan desain brief kompleks.....	33
1. Langkah merundingkan suatu kontrak desain yang kompleks, yang menyangkut lingkup kerja, prosedur, bahan, biaya dan upah	33
2. Langkah merencanakan tahapan pekerjaan desain dan produksi dengan jadwal, untuk di bagikan kepada anggota team	36
3. Pembuatan desain grafis yang kompleks, baik secara manual maupun elektronik, dengan spesifikasi untuk proses pencetakan dan penggunaan bahan baku	37
4. Langkah memproduksi desain tersebut dapat, dengan analisa warna, raster, kompleksitas foto serta bahan baku	37
5. Langkah memecahan problem teknis, dan mencari solusi teknisnya	40
6. peningkatan hasil pekerjaan/ cetakan selalu dapat mutunya	40
B. Keterampilan yang Diperlukan dalam Mengerjakan desain brief kompleks.....	42
C. Sikap Kerja yang diperlukan dalam Mengerjakan desain brief kompleks.....	42
DAFTAR PUSTAKA	43
A. Buku Referensi	43
B. Referensi Lainnya	43
DAFTAR ALAT DAN BAHAN	44
A. DAFTAR PERALATAN/MESIN	44
B. DAFTAR BAHAN	44
DAFTAR PENYUSUN	45
Menindak-lanjuti Konsep Desain/Optimasi Desain Brief Buku Informasi - Versi 2018	Halaman: 3 dari 46

BAB I

PENDAHULUAN

A. TUJUAN UMUM

Setelah mempelajari modul ini peserta diharapkan mampu memahami dan mengerjakan *brief* konsep desain, mulai dari pengetahuan tentang dasar desain, mempersiapkan desain sehingga menjadi *artwork* yang siap di proses kamera (ready to camera) yang sesuai dengan Standar Operasional Prosedur (SOP), cermat dan teliti.

B. TUJUAN KHUSUS

Adapun tujuan mempelajari unit kompetensi melalui buku informasi Menindak-lanjuti konsep desain/ optimasi desain brief ini guna memfasilitasi peserta sehingga pada akhir diklat diharapkan memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Menindak-lanjuti konsep desain dasar
2. Menindak-lanjuti konsep desain detail
3. Mengerjakan desain brief kompleks

BAB II

MENINDAK-LANJUTI KONSEP DESAIN DASAR

A. Pengetahuan yang diperlukan dalam menindak-lanjuti konsep desain dasar

1. Penanganan optimasi desain *brief layout* & materi cetak diolah, ilustrasi/logo sesuai permintaan desain *brief*

Proses Desain adalah merangkai unsur-unsur tertentu menjadi susunan yang menyenangkan dan mencapai suatu tujuan. Untuk itulah perlu dirancang dengan saksama baik penyajian secara visual dan proses berpikir untuk menghasilkan suatu keputusan.

Langkah untuk membentuk desain yang sesuai dengan desain brief (arahan desain) agar diperoleh hasil yang baik, perlu direncanakan terlebih dahulu dengan matang dan baik. Desain yang baik adalah desain yang sesuai dengan kaidah-kaidah desain serta memuat nilai-nilai estetika yang tepat. Hal ini dibutuhkan agar arahan desain yang ada dapat diwujudkan secara maksimal.

Untuk dapat membuat layout dengan baik, maka dibutuhkan pengetahuan dan keterampilan dalam menyusun unsur-unsur desain. Unsur-unsur desain tersebut meliputi:

a. Titik

Titik atau spot merupakan yang menandai sebuah tempat. Tidak memiliki panjang dan lebar, tidak mengambil daerah atau ruang, merupakan pangkal dan ujung sepotong garis, dan merupakan perpotongan atau pertemuan antara dua garis. Titik dalam sendirinya belum berarti dan baru mendapat arti setelah tersusun penempatannya. Titik dapat membentuk wujud bila ditunjang dengan gerak, sinar, dan warna. Titik yang digerakkan bisa memberi kesan adanya garis, tampilnya sinar dalam titik memberikan adanya kehidupan pancaran, dan tampilnya titik-titik berwarna ditempatkan saling berdekatan yang memberi kesan seolah-olah ada warna lain atau memberi kesan adanya warna baru.

b. Garis

Garis merupakan titik yang bergerak akan membentuk garis. Garis mempunyai panjang tanpa lebar yang mempunyai kedudukan dan arah. Garis merupakan sisi atau batas dari suatu benda, masa, warna, bidang, maupun ruang. Garis

merupakan unsur penting dalam desain yang mempunyai arti dan melambangkan sesuatu. Kadang kita menjumpai garis tidak mengungkapkan gagasan sebagaimana yang kita kehendaki. Hal ini dikarenakan oleh masalah ilusi optik yang tidak terkendali yang mempengaruhi reka obyek, seperti:

- a) Garis horisontal lebih mudah dipirsa dari pada garis vertikal, begitu juga garis diagonal ke arah kanan lebih mudah dipirsa dari pada garis diagonal ke arah kiri, karena disebabkan arah mata yang secara alamiah bergerak mendatar selama merekam garis yang terlihat sepiintas.
- b) Garis yang mengarah tunggal dalam pirsa mata cenderung memperpanjang arah tersebut garis, karena disebabkan oleh pandang rekam mata.
- c) Hadirnya kedekatan antar garis membuat kesan tebal/berat pada garis, hal ini disebabkan oleh terpadunya efek sinar getaran pandang pada pada tiap garis.

1) Garis *Linier* (garis nyata)

Garis yang dihasilkan melalui goresan tangan manusia, bisa berwujud tapi tidak berbentuk.

- a) Garis Geometrik; yaitu garis yang dibuat goresan tangan manusia dengan menggunakan alat bantu, seperti penggaris, jangka, atau sejenisnya yang menggambarkan sifat tepat, jelas, dan pasti.
- b) Garis kaligrafis; yaitu garis yang dibuat goresan tangan manusia tanpa menggunakan alat bantu yang sifatnya spontan, bebas, berkombinasi, dan berkarakter mandiri (mempribadi).

2) Garis Semu

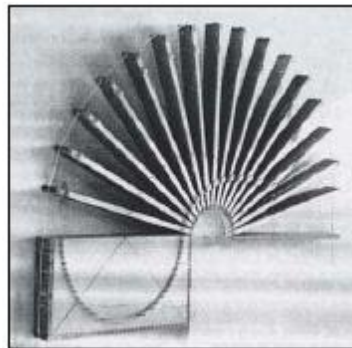
Garis yang timbul dari kesan yang kita tangkap. Garis yang secara nyata sebenarnya dilihat tidak ada, namun kehadirannya atau keadaannya bisa dirasakan dengan perasaan hati.

- a) Garis Struktural; kesan garis yang kita tangkap dari batasan antara bentuk dengan ruang, antara bidang dengan bidang lain, atau pemisahan antara warna.



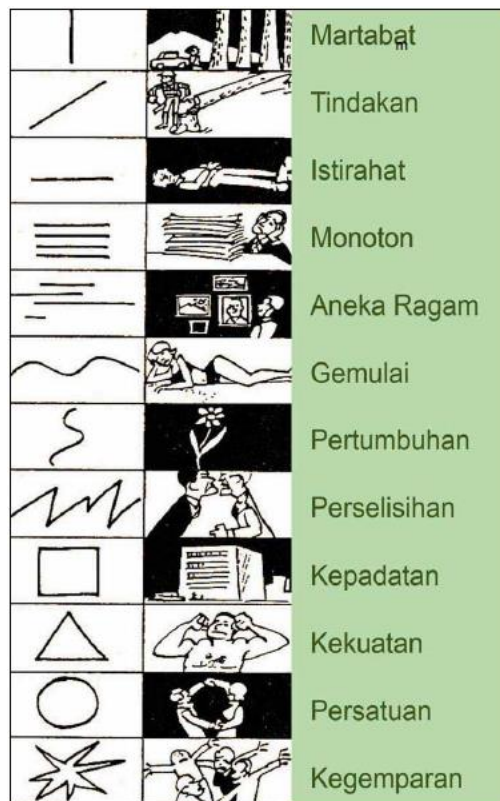
Gambar 2.1 garis struktural

- b) Garis Pengikat; kesan garis yang kita tangkap antar alur perpindahan suatu masa dari unsur ke unsur lain. Garis ini bisa kita tangkap melalui perasaan dalam hati yang terjadi adanya pengulangan atau pergerakan yang cepat suatu obyek.



Gambar 2.2 garis pengikat

Garis dalam penerapannya di dalam grafis komunikasi dapat diartikan sesuai dengan gejala yang ada atau terjadi adanya suatu kejadian yang ada dalam kehidupan disekeliling kita. Tampilnya berbagai garis, misalnya garis vertikal, horisontal, diagonal, lengkung, zigzag, dan lain-lain yang kesemuanya membuahkan arti sesuai kejadian kehidupan yang ada, sebagai contoh beberapa garis di bawah:



Gambar 2.3 garis dan arti dalam penerapannya

c. Bidang

Bidang adalah suatu garis yang mempunyai ukuran lebar dan panjang yang mempunyai permukaan. Garis bisa ditampilkan secara berulang-ulang yang memberi kesan adanya kesan ketampakan suatu bidang, baik bidang datar atau miring.

Dalam grafis komunikasi bidang sering ditampilkan untuk mengisi ruang atau mengatur bidang, apakah bidang negatis maupun bidang positif. Bisa juga bidang ditampilkan karena adanya efek gerakan.

Bidang disebut juga batasan dari suatu wilayah, luasan, penampang, yang dibatasi oleh garis, baik garis semu maupun nyata. Garis yang membatasi dapat terdiri dari satu garis, dua garis, dst. Garis ini ujung dan pangkalnya saling berhubungan antara satu dan lainnya. Kecenderungan dari bidang ini adalah dalam wujud dua dimensi.



Gambar 2.4 komposisi bidang

d. Ruang

Ruang tidak bisa dipisahkan dengan kehidupan manusia secara psikologis maupun dimensional. Ruang dalam grafis komunikasi dapat dirasakan adanya kesan dua dimensi atau tiga dimensi, melalui tampilan penggabungan beberapa garis dan hasil dari penggabungan beberapa bidang positif atau negatif.



Gambar 2.5 komposisi ruang

e. Bentuk

Bentuk merupakan garis yang kedua ujungnya saling bersentuhan yang dilingkarkan dalam suatu areal, atau terhubung garis satu sama lain yang memiliki makna. Bentuk juga bisa berbentuk tiga dimensi atau tiga dimensi. Bentuk yang ke arah dua dimensi mempunyai raut (shape), mempunyai arah, posisi, ukuran dalam bidang, adapun bentuk yang mengarah ke tiga dimensi adalah bidang yang mempunyai ukuran lebar, panjang, dan tingi atau kedalaman, misalnya lingkaran, bujur sangkar, segi tiga, kubus, maupun bentuk dari makhluk hidup. Bentuk bisa juga ditampilkan melalui garis secara pengulangan yang mempunyai gaya yang hampir sama namun mempunyai

karakter sama untuk mempertahankan bentuk yang ditampilkan agar lebih jelas dan indah.



Gambar 2.6 komposisi bentuk

f. Tekstur

Tekstur merupakan permukaan suatu barang/benda. Keindahan suatu barang/benda tidak hanya ditentukan oleh keindahan bentuk atau warna saja, tetapi juga tekstur. Tekstur bila dilihat dari kharakter dan dari hasil pembuatannya bisa dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu:

- 1) Tekstur alam, merupakan tekstur yang ada pada benda-benda di alam sekitarkita.
- 2) Tekstur masinal, yaitu tekstur yang dihasilkan melalui mesin, seperti kain, kertas gosok dan lain-lain.
- 3) Tekstur komputer, yaitu tekstur yang dihasilkan melaui fasilitas teknologi komputer.
- 4) Tekstur buatan, merupakan tektur yang dihasilkan melalui goresan tangan manusia. Tekstur bisa dibuat dengan berbagai cara maupun teknik seperti pengolahan bidang dengan menggunakan elemen huruf (tipografi) sebagai perwakilan tekstur yang ditata rapi ke arah garis. Pengaturan suatu bidang, pemusatan perhatian, komposisi, maupun efek tekstur akan menghasilkan karya yang optimal.

g. Warna

Warna adalah salah satu dari yang menghasilkan daya tarik visual, dan kenyataannya warna lebih mempunyai daya tarik pada emosi daripada akal. Daya tarik warna yang ditimbulkan oleh suatu mutu cahaya yang dipantulkan oleh suatu obyek ke mata. Warna merupakan unsur seni dan desain yang pertama kali orang tertarik, karena indera kita lebih cepat dan mudah melihatnya.



Gambar 2.7 lingkaran warna

Berdasarkan teori pengelompokkan warna dapat dikelompokkan ke warna dingin dan warna panas.

1. Warna dingin atau komposisi warna yang sejuk, dan kalem. Warna dingin mengarah ke warna hijau dan biru, yang memberi kesan tenggelam, berat, gelap, sempit, dan padat.
2. Warna panas atau komposisi warna yang menyolok mata dan memiliki kesan keras. Jenis warna ini sering digunakan untuk tanda lalu lintas sebagai tanda peringatan bahaya. Kesan lain terhadap warna ini adalah memberi kesan timbul, luas, bangkit, dan ceria.

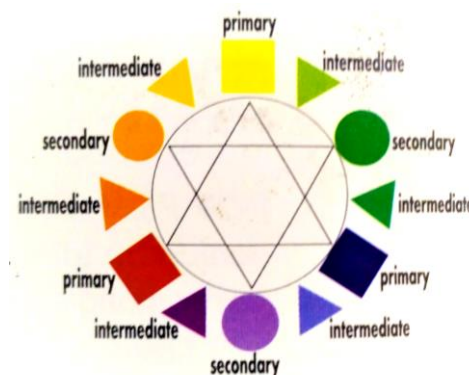
Dalam warna pigmen, kita mengenal dua kelompok warna, yaitu warna primer, warna sekunder dan warna tertier. Warna primer adalah warna pokok, yaitu jenis warna merah, kuning, dan biru. Warna sekunder merupakan pencampuran dua warna primer, antara lain warna jingga (pencampuran warna

merah dengan warna kuning), warna hijau (pencampuran warna biru dengan warna kuning), warna ungu (pencampuran warna merah dengan warna biru). Warna tertair merupakan hasil pencampuran warna primer dengan sekunder.

Bila memperhatikan skema warna di atas dapat dikelompokkan menjadi dua skema warna, yaitu Analogus dan Komplementer. Kelompok warna Analogus merupakan kelompok warna yang berdampingan dalam lingkaran warna, misalnya warna kuning ke arah hijau yang didampingi warna kuning kehijau-hijauan. Bila dalam penciptaan desain grafis menggunakan kelompok warna ini akan memberi kesan harmoni, selaras, karena dalam susunan atau tatanan warna lebih mudah.

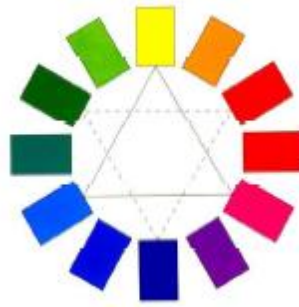
Adapun kelompok warna Komplementer merupakan kelompok warna yang bertentangan yang memberi kesan kontras. Dalam lingkaran warna tempatnya saling berhadapan, misalnya warna merah dengan warna hijau, warna jingga dengan warna biru, dan sebagainya. Dalam grafis komunikasi warna ini digunakan untuk menonjolkan salah satu obyek yang diutamakan.

Perlu diperhatikan bahwa dalam teori warna ini nantinya tidak dapat disamakan dengan kondisi riil dari produksi warna yang ada pada bidang cetak. Warna primer yang menjadi campuran ini nantinya sama sekali berbeda. Karena warna primer (merah,kuning,biru) diatas menggunakan pendekatan yang memudahkan untuk memproduksi warna-warna lain secara manual.



Gambar 2.8 lingkaran warna pendekatan

Dalam bidang grafika, warna yang digunakan adalah format CMYK, terdiri dari Cyan, Magenta, Yellow, dan Key atau Black (karena warna hitam ini dijadikan pengunci). Warna ini disebut juga warna proses (Process Colors).



Gambar 2.9 lingkaran warna CMYK

Warna-warna ini dikategorikan sebagai warna subtratif, yang jika semua warnanya digabungkan akan menghasilkan warna yang gelap(kehitaman). Kebalikannya adalah warna aditif, warnanya terdiri dari rangkaian RGB (red, green, blue). Ini merupakan warna yang berasal dari cahaya, yang jika digabungkan akan menghasilkan warna terang(putih).



Gambar 2.10 warna subtraktif dan aditif

Berikutnya dalam melakukan layout sebaiknya juga memperhatikan dan pertimbangan dasar-dasar pokok perwajahan atau disebut juga sebagai Prinsip Desain, antara lain Proporsi (kesebandingan), Keseimbangan, Irama, Kesatuan, Harmoni dan emphasis (penekanan). Penjelasannya sebagai berikut.

a. Proporsi

Proporsi merupakan hubungan perbandingan antara bagian dengan bagian lain atau dengan elemen keseluruhan. Kesebandingan dapat dijangkau dengan menunjukkan hubungan antara:

- a. Suatu elemen dengan elemen yang lain,
- b. Elemen bidang/ ruang dengan dimensi ruang idang/ruangnya,
- c. Dimensi bidang/ruang itu sendiri.

Dalam grafis komunikasi, semua unsur berperan menentukan proporsi, seperti hadirnya warna cerah yang diletakkan pada bidang/ruang sempit atau kecil.



Gambar 2.11 proporsi

b. Keseimbangan

Rasa yang diwakili dari diri pribadi manusia untuk merasakan keseimbangan dalam suatu bidang. Kekuatan diri pribadi manusia dalam merasakan keseimbangan karya desain dapat ditentukan oleh pengalaman pribadi dalam kehidupan sehari-hari.

Manusia dalam kehidupannya selalu memperhatikan adanya keseimbangan, mulai dari bangun tidur yang selalau menata tempat tidunya. Mengenakan busana antara paduan pakaian atas dengan pakaian bawah, dan semua aktifitas kehidupan. Bila yang dijalankannya kurang / tidak seimbang mengakibatkan penampilan kurang memuaskan bagi yang melihatnya, atau kurang percaya diri atau tidak tenang pikirannya.

Untuk mencapai kepuasan, secara fakta manusia membutuhkan dan menikmati komposisi yang seimbang. Bila manusia merasa kurang adanya keseimbangan tentu akan merasakan adanya kejanggalan atau menolak kehadiran elemen yang dilihatnya. Seperti lukisan yang terpajang miring di dinding ruang tamu tentu sangat mengganggu pikiran dan emosi kita untuk menata yang seimbang antara kanan-kiri dan atas-bawah.

Grafis komunikasi sebagai media komunikasi yang bertujuan untuk mentransfer informasi secara jelas dan estetika diperlukan rasa keseimbangan. Tujuan utama sebuah karya grafis komunikasi adalah menarik untuk dilihatnya.

Bentuk keseimbangan yang sederhana adalah keseimbangan simetris yang terkesan tidak resmi atau formal, sedangkan keseimbangan asimetris terkesan informal dan lebih dinamis.

Keseimbangan dipengaruhi berbagai faktor, antara lain faktor tempat posisi suatu elemen, perpaduan antar elemen, besar kecilnya elemen, dan kehadiran elemen pada luasnya bidang.



Gambar 2.12 keseimbangan

Menurut Rudolph Arnheim, bila suatu obyek dihadirkan akan melibatkan penempatan elemen secara keseluruhan. Setiap elemen yang diletakkan pada suatu bidang, akan memberikan pengaruh terhadap bidang tersebut, sebaliknya bidang tersebut akan memberikan pengaruh terhadap elemen tersebut.

Keseimbangan akan terjadi bila elemen-elemen ditempatkan dan disusun dengan rasa serasi atau sepadan. Dengan kata lain bila bobot elemen-elemen itu setelah disusun memberi kesan mantap dan tepat pada tempatnya.

c. Irama (Ritme)

Ritme berwujud abstrak dan hanya dapat dirasakan. Ritme terjadi adanya pengulangan pada bidang/ruang yang menyebabkan perasaan kita terjagi adanya perakan, getaran, atau perpindahan dari unsur satu ke unsur laian. Irama terjadi karena adanya gerak dan pengulangan yang mengajak mata melihat untuk mengikuti arah gerakan yang terjadi pada sebuah karya.

Pengulangan muncul disebabkan oleh hadirnya unsur secara berulangulang yang ditata secara teratur. Suatu karya Grafis komunikasi akan terlihat berhasil

dan terbentuk, maka penciptaan irama harus serasi antar unsur desain, seperti bentuk, ruang, bidang, garis, warna.

Irama perlu dirasakan dalam penyajian produk grafis komunikasi untuk mencapai suatu bentuk tunggal. Irama dalam produk grafis komunikasi dapat kita rasakan dengan cara:

- 1). Kesamaan pengulangan penempatan dalam ukuran bidang/ruang,
- 2). Pengulangan bentuk atau ukuran dalam elemen penataan,
- 3). Pengulangan warna.

Garis yang ditampilkan pada benda secara alami merupakan karya besar ciptaan Yang Maha Kuasa merupakan salah satu contoh karya yang tak tertandingi estetikanya. Hadirnya garis yang tertata rapi penuh nuansa nafas irama yang sangat terasa ritmisnya membuahakan karya besar yang sulit ditiru oleh manusia.



Gambar 2.13 irama

d. Kesatuan (unity)

Kesatuan dalam prinsip desain grafis adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Dengan prinsip kesatuan dapat membantu semua elemen menjadi sebuah kepaduan dan menghasilkan tema yang kuat, serta mengakibatkan sebuah hubungan yang saling mengikat.



Gambar 2.14 unity

e. Harmoni

Keserasian merupakan prinsip desain yang diartikan sebagai keteraturan tatanan diantara bagian suatu karya. Keserasian merupakan suatu pola untuk memenuhi kaidah-kaidah estetik serta mengutamakan aspek keselarasan dan kepantasan. Harmoni dalam desain, merupakan pembentukan unsur-unsur keseimbangan, keteraturan, kesatuan, dan perpaduan yang masing-masing saling mengisi dan menimbang. Harmoni gunanya bertindak sebagai faktor pengaman untuk mencapai keserasian seluruh rancangan penyajian.

Harmoni akan kelihatan meskipun komposisinya memuat dua kelompok yang seimbang terdiri dari beberapa unsur yang berbeda. Tercapainya keharmonisan tersebut dikarenakan pada unsur-unsur yang ditampilkan terdapat hubungan dalam ukuran dan irama.

Keselarasan akan mudah terbentuk dan dapat dicapai bila menghadirkan banyak kesamaan atau kemiripan. Namun dalam grafis komunikasi bila terlalu banyak dihadirkan obyek yang sama seringkali membuahkan suatu kebosanan.

Bila audien (masyarakat) tidak tertarik pada desain yang ditampilkan, maka informasi yang disampaikan tidak akan sampai.

Agar desain lebih menarik maka perlu adanya suatu pengaturan kehadirannya bentuk yang sedikit perubahan atau kemiripan. Kemiripan bisa diperoleh dengan cara merubah ukuran, mengatur posisi, mengatur bidang, menambah atau mengurangi elemen yang ada, menampilkan warna yang beda segi kualitasnya, dan menambah atau mengurangi kesan berat obyek (bentuk) yang ditampilkan.

Hadirnya bentuk (obyek) dengan adanya perubahan kemiripan suatu akan lebih bervariasi dan tidak monoton, sehingga menimbulkan kesan menarik untuk dilihat dan dinikmati dalam suatu tatanan yang harmonis. Adanya pengulangan bentuk yang sedikit berubah dan berkembang tetap memperhatikan keselarasan dengan memadukan arah, gerak, dan gaya sehingga terwujud karya yang mempunyai estetika tinggi.



Gambar 2.15 Harmoni

f. Penekanan (Emphasis)

Dalam setiap bentuk komunikasi ada beberapa bahan atau gagasan yang lebih perlu ditampilkan dari pada yang lain. Tujuan utama dalam pemberian emphasis adalah untuk mengarahkan pandangan pembaca pada suatu yang

ditonjolkan. Emphasis dapat dicapai misalnya mengganti ukuran, bentuk, irama dan arah dengan memberi kasat mata.

Dalam penciptaan desain tidak seharusnya elemen yang ada ditonjolkan semuanya yang akan kelihatan ramai dan informasi atau apa yang dikomunikasikan akan menjadi tidak jelas. Tampilnya emphasis merupakan strategi komunikasi suatu karya desain grafis komunikasi.

Seperti dalam sebuah film dimunculkan pemeran utama, pemeran pembantu, maupun pemeran pendamping. Begitu juga seseorang akan tertarik lawan jenis pertama kali pada wajahnya, tubuhnya, gaya bicaranya, dan lain-lain.



Gambar 2.16 Emphasis

Dasar-dasar pokok perwajahan dapat diterapkan pada semua bentuk media cetak grafika, karena layout dianggap lebih penting daripada dummy. Sehingga ahli iklan biasanya lebih aktif dalam meneliti dasar-dasar pokok perwajahan pada cetakan.

Proses membuat layout adalah merangkaikan unsur-unsur tertentu menjadi suatu susunan yang menyenangkan dan dapat mencapai tujuan. Karena itu harus dirancang dengan teliti dan seksama. Langkah pertama penyajian secara visual adalah proses pemikiran yang menghasilkan keputusan-keputusan tentang ;

- 1). gagasan-gagasan yang kemudian dinyatakan dengan kata-kata
- 2). unsur-unsur yang akan dipakai
- 3). pentingnya hubungan gagasan dan unsur secara relatif
- 4). urutan penyajian

Dalam menyusun komposisi desain, keterampilan dalam membuat ilustrasi dan membuat logo juga penting untuk dilakukan. Ilustrasi atau logo juga merupakan bagian yang penting pada suatu desain.

Ilustrasi merupakan salah satu unsur penting yang sering digunakan dalam komunikasi perkarya grafisan atau percetakan (desain) yang dianggap sebagai bahasa universal yang dapat menembus rintangan yang ditimbulkan oleh perbedaan kata-kata. Ilustrasi dapat mengungkapkan suatu hal secara lebih cepat dan berhasil guna dari pada teks.

Ilustrasi dapat memberikan arti tanpa keterangan tulisan, sebaliknya tulisan dapat dimengerti maksudnya tanpa bantuan gambar. Hal ini tidak dapat dilupakan bahwa ilustrasi mempunyai kemampuan yang khas, yaitu dapat dimengerti tanpa banyak kesulitan. Sedangkan tulisan hanya dapat dimengerti maksudnya oleh penghayat yang mengetahui bahasanya, sehingga ilustrasi mempunyai kekuatan yang lebih efektif dibanding dengan tulisan, juga untuk memperindah halaman dari segi tata.

Ilustrasi merupakan salah satu unsur penting yang sering digunakan dalam komunikasi perkarya grafisan atau percetakan yang dianggap sebagai bahasa universal yang dapat menembus rintangan yang ditimbulkan oleh perbedaan kata-kata. Ilustrasi dapat mengungkapkan suatu hal secara lebih cepat dan lebih berhasil guna dari pada teks.

Pada prinsipnya, ilustrasi adalah untuk menarik daya minat kalayak untuk mengetahui maksud yang informasikan. Agar lebih mengenal dan mudah dipahami, maka ilustrasi harus benar-benar menarik. Salah satunya daya tarik terhadap ilustrasi yang ditampilkan adalah segi proporsi tubuh manusia.

Ilustrasi tidak terbatas pada gambar yang bersifat manual saja, tetapi juga termasuk gambar hasil fotografi. Untuk gambar manual, dikenal banyak teknik, gaya, dan pengolahan yang digunakan. Masing-masing memiliki karakter yang unik, dan tergantung keperluan arahan desain (desain brief). Gambar ini saat sekarang juga sudah merambah kearah digitalisasi. Jadi karya ilustrasi sudah tidak terbatas medianya, tergantung pembuatnya.



Gambar 2.17 ilustrasi cerita



Gambar 2.18 ilustrasi *landscape*



Gambar 2.19 Ilustrasi digital

Ilustrasi tidak terbatas juga sebagai gambar yang dibuat manual atau dikomputer, namun termasuk juga penggunaan media fotografi. Fotografi memiliki proporsi yang ideal. Dan tentunya perlu diolah pada software khusus. Software yang biasa digunakan untuk pengolahan gambar fotografi ini yang paling populer adalah adobe photoshop.

Bagian lain dari dasar desain yang penting untuk dipelajari adalah logo. Logo memiliki banyak ragamnya. Logo secara sederhana dikenal dengan macamnya yang disebut logotype, logogram, dan gabungan antara logotype-logogram.

Logotype adalah logo yang tercipta dari pengolahan huruf. Huruf-huruf digayakan, diolah sedemikian rupa, dengan memperhatikan nilai estetik, serta tujuan dan konsep tertentu, sehingga terbentuklah logotype. Terkadang logotype ini juga tersamarkan seperti seolah sebuah gambar. Bagian dari logotype ini antara lain logo letter form yang merupakan logo yang terdiri dari huruf sebagai inisial. Logo wordmark terdiri dari rangkaian huruf yang dapat terbaca.



Gambar 2.20 contoh logo wordmark

Logogram merupakan logo yang tercipta dari gambar. Seperti logotype, logo ini juga terdapat beberapa macam, antara lain pictorial mark logo, abstract mark logo, character/mascot logo. Pictorial mark logo adalah logo yang dibuat dengan menggunakan simbol atau gambar yang unik dan tentunya berkaitan dengan identitas perusahaan. Dalam logo jenis ini, adakalanya ditambahkan juga nama perusahaan sebagai elemen pendukungnya.



Gambar 2.21 logo abstrak 1

Pada *Abstract Mark Logo*, logo biasanya menggunakan bentuk-bentuk atau simbol-simbol yang abstrak dalam menyampaikan filosofi perusahaan.



Gambar 2.22 logo abstrak 2

Character/mascot logo adalah logo yang menggunakan maskot atau karakter tertentu sebagai elemen utamanya. Meskipun sedikit susah jika diaplikasikan ke beberapa media, tapi justru logo jenis ini lebih banyak disukai orang-orang karena keunikannya.



Gambar 2.23 character/mascot logo

Dan yang berikutnya adalah logo yang merupakan gabungan dari logotype dan logogram. Biasa juga disebut logo emblem. Logo ini pada dasarnya memiliki sebuah elemen/objek yang berisi sebuah simbol atau teks di dalamnya (seperti emblem), logo ini biasa digunakan oleh organisasi atau klub, namun tak jarang juga ada perusahaan yang memakai jenis logo ini.



Gambar 2.24 emblem logo

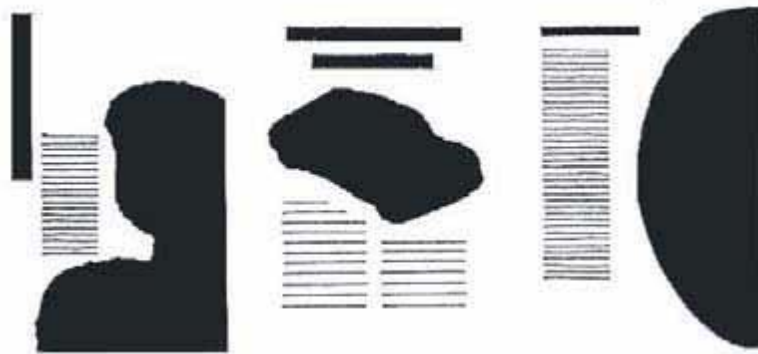
2. Pembuatan Desain grafis sederhana secara manual atau elektronik untuk di sesuaikan dengan desain brief

Layout miniatur merupakan *layout* gagasan atau ide merupakan tahap awal dalam proses visualisasi grafis komunikasi. Dapat dibuat secara manual atau elektronik. Secara visual merupakan gagasan berupa beberapa coretan dasar ukuran skala kecil dengan mempertimbangkan susunan komposisi tata letak. *Layout* ini merupakan proses eksperimen dalam pencarian susunan yang sesuai, cocok, dan

artistik yang selanjutnya akan dibuat langsung secara manual atau komputer sesuai dengan ukuran yang sederhana.

Layout miniatur dapat dibuat selera ukuran, tetapi harus mempunyai perbandingan tertentu atau skala dengan ukuran sebenarnya. *Layout* miniatur mempunyai tiga keuntungan yaitu:

- (1) Merupakan sarana ekonomis untuk menguji berbagai rancangan.
- (2) Dapat dikerjakan dengan cepat dan bebas membuat beberapa rancangan.
- (3) Akan menimbulkan gagasan-gagasan lebih lanjut, karena ada kesempatan untuk berkreasi dan produktif.



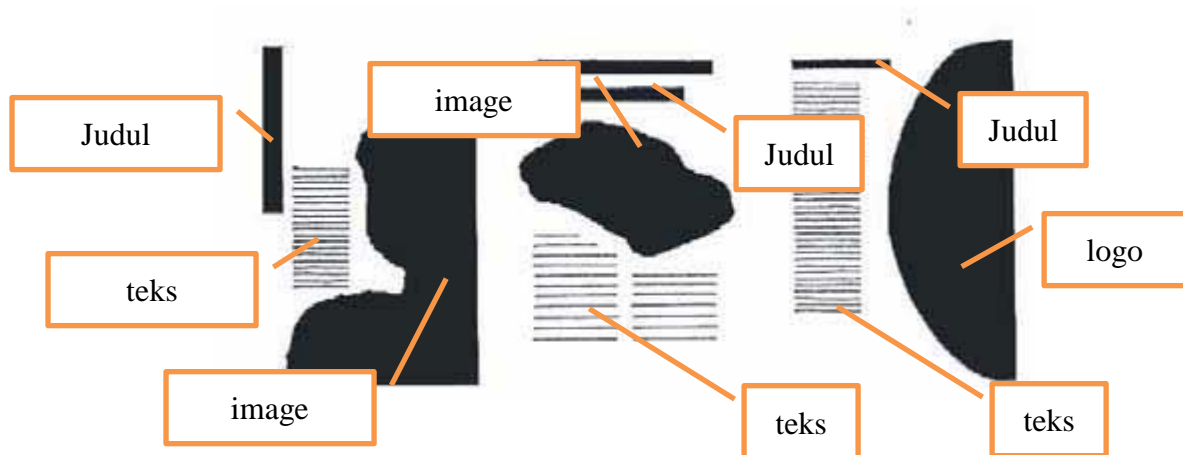
Gambar 2.25 Layout miniatur

3. Pembuatan Artwork yang siap proses

Setiap pekerjaan desain yang melalui proses pencetakan akan memerlukan gambar kerja atau yang disebut *artwork*. *Art*, sebutan untuk *artwork* atau disebut juga *mechanical* atau gambar kerja (*artwork*) adalah suatu model yang akan dikerjakan selanjutnya dibagian penyiapan acuan cetak. Diharapkan kerapihan, ketepatan di dalam menyiapkan gambar kerja sudah mendekati kesempurnaan aslinya sehingga tidak akan menyulitkan dalam proses pencetakan.

Artwork sederhana dibuat untuk dapat diketahui unsur-unsur layout yang menjadi bagian dari desain. Artwork ini cukup memuat rincian bagian dalam garis besar saja. Namun sudah dapat diketahui proporsi dari masing-masing unsurnya.

Dengan memberi keterangan bagian-bagian dari layout, sudah cukup memberikan gambaran yang tepat dari desain.



Gambar 2.26 artwork sederhana dengan keterangannya

4. Pemeriksaan ulang Layout artwork untuk menghindari kelalaian dan kesalahan.

Artwork sederhana yang sudah dibuat, perlu diperiksa kembali. Walaupun sederhana, tetapi kesesuaian dengan arahan desain (desain brief) perlu diperiksa kembali. Masing-masing desain memiliki karakter yang berbeda, tergantung konsep yang dikehendaki dari desain brief. Yang terpenting inti dari isi, atau garis besar dari desain ini sudah terpenuhi semua. Catatan bagian-bagian dari teks, image sudah tertulis dengan jelas.

B. Keterampilan yang diperlukan dalam Menindak-lanjuti konsep desain dasar

1. Menanganani optimasi Desain *brief Layout* materi cetak diolah, ilustrasi/logo sesuai permintaan desain *brief*
2. Membuat Desain grafis sederhana secara manual atau elektronik untuk di sesuaikan dengan desain *brief*
3. Membuat *Artwork* yang siap proses
4. Memeriksa ulang Layout artwork untuk menghindari kelalaian dan kesalahan.

C. Sikap kerja yang diperlukan dalam Menindak-lanjuti konsep desain dasar

Harus bersikap secara:

1. Cermat
2. Teliti
3. Sesuai dengan SOP

BAB III

MENINDAK-LANJUTI KONSEP DESAIN DETAIL

A. Pengetahuan yang diperlukan dalam Menindak-lanjuti konsep desain detail

1. Penentuan Spesifikasi desain *brief* untuk menentukan kegiatan selanjutnya.

Sebuah desain yang baik dimulai dengan konsep desain yang baik. Dengan mencoba untuk memecahkan permasalahan desain, maka sebuah konsep akan memimpin jalan untuk memberikan arahan terhadap keputusan desain. Mengembangkan sebuah ide kecil sehingga menjadi sebuah konsep yang menarik. Bagaimana cara membentuk sebuah konsep yang menjadi peta desain?

Konsep desain adalah ide di balik sebuah desain. Konsep ini yang akan mendasari logika, pemikiran, serta penalaran untuk bagaimana desain dibuat. Konsep akan memunculkan pilihan-pilihan dalam bentuk, warna, dan jenis. Setiap keputusan desain akan jatuh kembali terhadap arah konsep. Dengan kata lain, konsep desain akan menjadi kerangka untuk semua keputusan desain.

Konsep adalah abstrak, entitas mental yang universal yang menunjuk pada kategori atau kelas dari suatu entitas, kejadian atau hubungan. Istilah konsep berasal dari bahasa latin conceptum, artinya sesuatu yang dipahami. Aristoteles dalam "The classical theory of concepts" menyatakan bahwa konsep merupakan penyusun utama dalam pembentukan pengetahuan ilmiah dan filsafat pemikiran manusia. Konsep merupakan abstraksi suatu ide atau gambaran mental, yang dinyatakan dalam suatu kata atau simbol. Konsep dinyatakan juga sebagai bagian dari pengetahuan yang dibangun dari berbagai macam karakteristik. (Wikipedia).

Secara singkat konsep adalah gambaran, rencana, rancangan yang menjadi awal dari pembuatan sesuatu.

Apa yang harus dilakukan sebelum membuat konsep desain?

Mengembangkan konsep desain adalah sesuatu yang muncul dari proses individu. Sebuah pengembangan konsep seseorang pasti akan berbeda dari pengembangan konsep orang lain.

a. Mendefinisikan masalah

Tidak mungkin bisa memecahkan masalah tanpa mengetahui apa yang menjadi permasalahannya. Sebelum mengembangkan konsep, perlu dilihat pokok-pokok permasalahan yang harus diperhatikan. Dan jika proyek desain berhubungan dengan klien, maka perlu didefinisikan permasalahan desain terhadap klien, juga pelanggan klien, pasar umum klien, serta tujuan klien.

b. Penelitian dan Analisis

Setelah mendefinisikan macam-macam permasalahan untuk desain, maka perlu menentukan pemecahan permasalahan tersebut untuk desain nantinya. Harus dipikirkan dan memulai proses generasi ide. Point-point analisis dibutuhkan untuk mengembangkan desain sebagai pemecah permasalahan.

c. Siapa pelanggan klien?

Dari point ini akan didapatkan hal yang berkaitan dengan penjabaran sebelumnya. Seperti; Apa kesan merk yang akan mendapat perhatian dari pelanggan?, lalu penjabarannya akan; bagaimana lingkungan pelanggan?, apa warna, bentuk, nuansa, dan jenis desain yang sesuai untuk para pelanggan? Jawaban untuk masing-masing hal tersebut akan mengembangkan ide untuk menentukan bagaimana konsep desain terbentuk.

Dalam dunia desain grafis sendiri ada beberapa konsep yang sering digunakan oleh para desainer diantaranya adalah: Artworks concept desain, Cartoon concept desain, Clean concept desain, Corporate concept desain, Dark concept desain, Flat concept desain, Futurist concept desain, Geometric concept desain, Grunge concept desain, Minimalist concept desain, Neutral concept desain, Retro concept desain, Paper concept desain, Urban/Street concept desain, Vector concept desain, Vintage concept desain, Pop Art concept desain

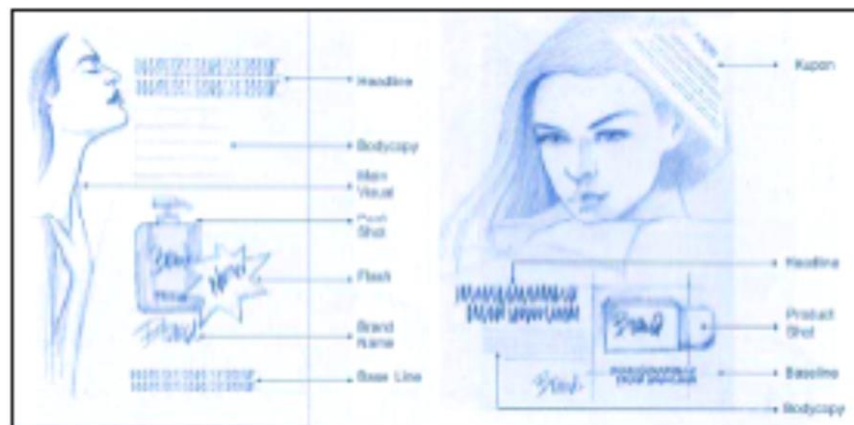
Dari sekian banyak konsep yang digunakan para desainer ada satu konsep desain yang sekarang sedang booming dan ngetrend di seluruh dunia, yaitu Flat Concept

Desain. tidak tanggung-tanggung konsep ini digunakan oleh perusahaan-perusahaan besar dunia seperti Google, Apple dan Microsoft.

2. Pembuatan Desain grafis lengkap dengan posisi dan ukuran sesuai permintaan desain *brief* dari klien.

Layout kasar adalah pembesaran sesungguhnya dengan ukuran sebenarnya dari *layout* miniatur yang terpilih. Hal ini dilakukan terutama dipergunakan untuk percobaan dengan membuat beberapa rancangan untuk diadakan revisi ataupun perubahan yang nantinya menjadi rancangan akhir menyerupai desain yang sesungguhnya.

Layout kasar merupakan kelanjutan dari proses *layout* miniatur. Caranya, yaitu *layout* miniatur yang terpilih dikembangkan dan disempurnakan sesuai dengan ukuran perbandingan yang proporsional, seperti 1:2, 1:3, 1:4, 1:5 dan sebagainya. *Layout* kasar bisa dikerjakan dengan cara manual atau computer berukuran lebih besar dari layout miniatur. Proses *layout* kasar merupakan proses pencarian karya yang terpilih, baik melalui pemilihan warna, pemilihan huruf, pengaturan komposisi.



Gambar 3.1 layout kasar

Untuk menghasilkan layout yang baik, perlu juga dibekali keterampilan dalam membuat ilustrasi dan membuat logo.

3. Pembuatan *Dummy* untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap akan bentuk desain

Secara sederhana, dummy dalam percetakan disebut juga model. Desainer menggunakannya untuk membantu melihat bagaimana sebuah proyek cetak akan terlihat bila sudah selesai. Dummy adalah prototipe cetak.

Dalam banyak kasus, mengerjakan proyek cetak bisa menjadi rumit. Ada banyak halaman, ada area yang ingin ditonjolkan atau diutamakan, dan ada area grafis atau teks yang ingin dibuat dengan cara tertentu untuk menciptakan efek.

Terkadang sulit untuk mendapatkan gambaran sebagai produk akhir. Untuk itu, diperlukan langkah untuk membuat model agar terlihat langsung produk yang akan dibuat. Meskipun dummy dapat berlaku seperti bukti dan menunjukkan bagaimana sebuah proyek akhir akan terlihat, dummy lebih merupakan alat yang menginformasikan keseluruhan proses menyusun proyek cetak.

Dummy adalah alat untuk mengkomunikasikan seperti apa sebuah proyek cetak dibuat. Ini juga merupakan alat yang tepat untuk memberikan gambaran bagaimana wujud dari produk itu dibuat. Menggunakan dummy terkadang dapat membantu menemukan ide baru juga.

Dummy dapat dibuat secara manual maupun menggunakan perangkat software komputer. Pada perangkat software komputer dapat dimungkinkan untuk dibuat dalam dimensi yang lebih luas. Desain dapat dibuat dengan basis vektor maupun bitmap, memiliki gambaran dua dimensi (2D) maupun tiga dimensi (3D), serta kepraktisannya dan keluwesan lainnya.

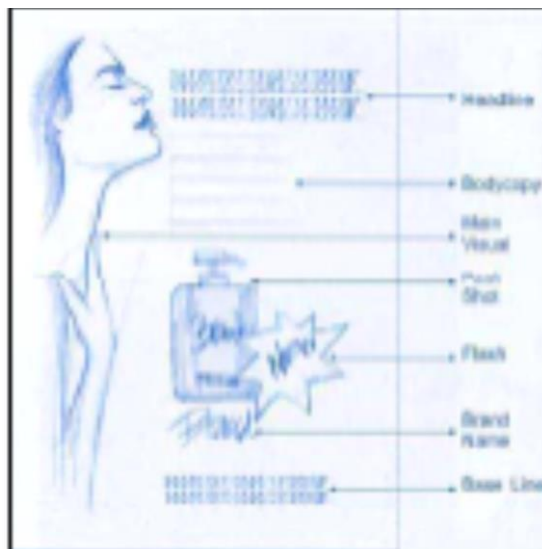
Istilah dari dummy biasanya memiliki kecenderungan atau mengarah ke karya dua dimensi (2D), dalam ukuran yang diperkecil. Untuk karya tiga dimensi (3D), biasanya disebut mock-up, dan inipun biasanya juga dalam ukuran yang diperkecil. Sedangkan istilah model, cenderung menggunakan ukuran yang sebenarnya, biasanya juga sudah dalam bentuk print-out. Yang terpenting bagian ini adalah langkah untuk eksplorasi dan koreksi dari hasil desain yang direncanakan.

4. pembuatan **Artwork** yang kompleks dan lengkap, dan diedit

Artwork lengkap dibuat untuk dapat diketahui unsur-unsur layout yang menjadi bagian dari desain. Artwork ini memuat rincian bagian secara keseluruhan. Mencakup gambar/ilustrasi, teks, keterangan-keterangan, dan lainnya, dengan proporsi yang lengkap dan jelas pula.

Dengan memberi keterangan bagian-bagian dari layout, sudah cukup memberikan gambaran yang tepat dari desain. Keterangan yang termasuk didalamnya antara lain :

- warna yang sebisa mungkin memuat format cmyk;
- gambar/ilustrasi yang jelas, termasuk rincian atau detail dari gambar;
- font/huruf, jenis huruf, ukuran, style dan lainnya;
- format layout, dalam bentuk landscape atau portrait;
- ukuran keseluruhan produk, dsb.



Gambar 3.2 artwork lengkap

5. Pemeriksaan ulang **Artwork** untuk menghindari kelalaian dan kesalahan

Artwork lengkap yang sudah dibuat, perlu diperiksa kembali. Kelengkapan yang diperiksa meliputi warna, gambar/ilustrasi, font/huruf, format, ukuran, dsb, sesuai dengan arahan desain (desain brief). Masing-masing desain memiliki karakter yang berbeda, tergantung konsep yang dikehendaki dari desain brief.

Dalam *artwork* ini sangat memungkinkan sekali terjadinya perubahan layout/susunan desain. Hal ini biasanya terkait dengan arahan desain(desain brief) yang menghendaki penyesuaian dengan konsep tertentu.

B. Keterampilan yang diperlukan dalam Menindak-lanjuti konsep desain detail

1. membuat Desain grafis lengkap dengan posisi dan ukuran sesuai permintaan desain *brief* dari klien.
2. Membuat Dummy untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap akan bentuk desain
3. Membuat *Artwork* yang kompleks dan lengkap, dan diedit
4. Memeriksa ulang *Artwork* ulang *Artwork* untuk menghindari kelalaian dan kesalahan

C. Sikap kerja yang diperlukan dalam Menindak-lanjuti konsep desain detail

Harus bersikap secara:

1. Cermat
2. Teliti
3. Sesuai dengan SOP

BAB IV

MENGERJAKAN DESAIN BRIEF KOMPLEKS

A. Pengetahuan yang diperlukan dalam Mengerjakan Desain Brief Kompleks

1. Langkah merundingkan Suatu kontrak desain yang kompleks, yang menyangkut lingkup kerja, prosedur, bahan, biaya dan upah

Mempersiapkan materi desain untuk kebutuhan pracetak maupun cetak, menjadi penting bagi para praktisi percetakan, karena dapat menghemat waktu serta anggaran dari kesalahan yang tidak perlu. Barang cetakan ketika sudah menjadi produk cetakan harus sudah merupakan produk yang sudah final. Tidak terjadi kesalahan yang mengakibatkan perlunya penyusunan lagi dari awal.

Berikut adalah beberapa detail yang perlu diperhatikan

Huruf (Font)

Huruf merupakan bagian yang penting dalam desain. Huruf merupakan bagian dari alat komunikasi yang dapat menjelaskan hal-hal tertentu. Dari huruf dapat diketahui materi atau kandungan informasi pada suatu layout desain.

Penyusunan huruf harus memperhatikan banyak hal. Terkait dengan bagaimana terjadinya komunikasi, penggunaan bahasa, menyampaikan informasi, mewujudkan emosi dan lainnya. Melalui huruflah sebagian besar informasi dapat diketahui.

Redaksi yang terangkai dari huruf-huruf sehingga menjadi kata sampai dengan kalimat tidak boleh ada kesalahan. Jika sudah tercetak maka kesalahan ini akan menjadi fatal. Dapat berakibat harus mengulang lagi desain dari awal.

Penggunaan pada software komputer, ada hal yang tidak boleh dilupakan pada saat menyimpan *final artwork*, yaitu melakukan *convert text* dari *font* menjadi *path*, *vector* atau *bitmap*. Kesalahan dengan tidak melakukan *convert* akan dapat berakibat jenis huruf yang anda gunakan berubah pada saat proses pracetak (*Files to Plate/Film*), ini dikarenakan jenis *font* yang sama belum tentu dimiliki oleh perusahaan percetakan dan komputer mengganti jenis *font* anda dengan *font* lainnya.

Area Aman (*Safety*)

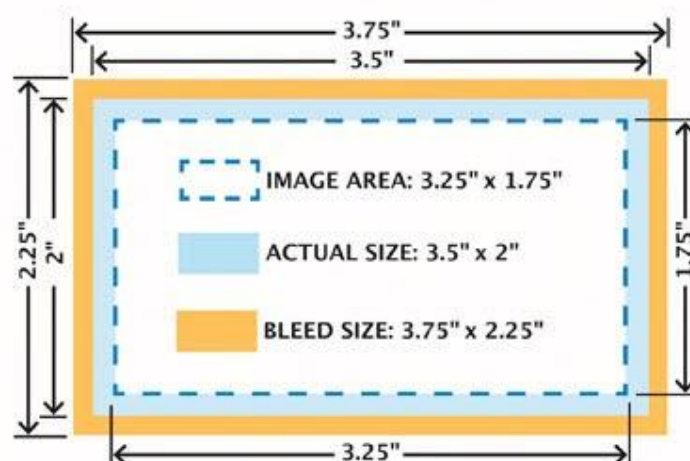
Area Aman atau *Safety* adalah batas area aman untuk meletakkan layout desain yang ingin ditampilkan pada hasil akhir setelah cetak.

Area Potong (*Trim*)

Area Potong atau *Trim* (mungkin bukan padanan kata yang paling tepat dalam bahasa Indonesia) adalah area sebesar 2 hingga 3mm di luar area cetak yang akan terbuang saat hasil cetak dipotong sesuai garis potong.

Bleed

Gambar yang terpotong di luar area aman disebut bleed dengan ukuran sekitar 3 - 5 mm keliling. Walaupun mesin potong yang digunakan sangat akurat, pihak percetakan khususnya pihak finishing tidak akan memberikan garansi hasil potong 100% sesuai garis potong, jadi dipastikan tidak meletakkan bagian penting dari desain di area ini sebab nantinya akan beresiko terbuang. Paling tidak meletakkan teks atau gambar sekitar 6 mm dari garis potong sehingga teks atau gambar berada di area aman.



Gambar 4.1 area aman dalam percetakan

Ukuran

Ukuran berkaitan dengan barang cetakan yang diinginkan sebagai produk jadi nanti. Selalu menggunakan ukuran desain sesuai dengan ukuran jadi atau 1:1 akan sangat membantu kelancaran proses desain sampai dengan cetak.

Warna

Dua jenis warna yang digunakan dalam desain grafis dan desain cetak adalah **RGB** dan **CMYK**. **RGB (Red, Green, Blue)** adalah warna yang ditampilkan oleh layar monitor. **CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black)** adalah warna tinta yang digunakan dalam proses cetak. Beberapa warna RGB tidak dapat dihasilkan oleh warna CMYK pada saat dilakukan konversi warna. Karena perbedaan warna ini, maka perlu dioptimalkan konversi warna sebelum naik cetak.

Area dengan warna hitam solid yang luas dan teks dengan ukuran lebih besar dari 36 points sangat disarankan menggunakan *Rich Black* agar menghindari warna hitam yang terlihat seperti abu-abu tua. Warna hitam *rich black* terdiri dari **30% Cyan, 30% Magenta, 30% Yellow** dan **100% Hitam**. Untuk body text biasa sebaiknya tidak menggunakan *rich black*.

Teks berukuran kecil tidak disarankan menggunakan warna hitam dengan empat unsur warna. Proses cetak offset yang menggunakan empat buah plat negatif, masing-masing mewakili satu unsur warna. Selama proses cetak selalu ada resiko warna tidak "*register*" atau dalam kata lain posisi plat sedikit bergeser dan ini menyebabkan warna yang terdiri dari beberapa unsur warna menjadi tidak solid. Hasil cetak menjadi seperti berbayang, terutama pada teks kecil yang menggunakan beberapa unsur warna.

Resolusi

Pada proses layouting desain pada komputer sebaiknya menggunakan file dengan resolusi setidaknya 300dpi (*dot per inch*). Apabila kualitas gambar 72dpi, maka file tersebut tidak akan dapat menghasilkan kualitas cetak yang baik. Tetapi ini juga bergantung keperluan pada material cetak produk jadinya nanti. Adakalanya hanya memerlukan resolusi yang rendah karena terkait metode cetaknya sendiri. Antara cetak offset dengan sablon, fleksografi, rotogravur, memiliki karakter yang berbeda.

Material barang cetakan

Barang cetakan yang dibuat, juga perlu diketahui material produk jadinya. Material dapat berupa kertas, plastik, maupun bahan lainnya. Hal ini menjadi penting

mengingat masing-masing material akan memiliki perbedaan karakteristik perlakuan dalam pendesainannya.

Biaya

Dari hal-hal tersebut diatas, masing-masing berpengaruh pada faktor pembiayaan. Persiapan desain dengan melalui proses awal hingga akhir, proses penentuan material produk, penentuan teknik cetak yang digunakan, akan memunculkan perhitungan biaya yang diperlukan. Masing-masing bagian memiliki standar perhitungan yang berbeda. Yang terpenting adalah perhitungan biaya yang digunakan ini nantinya sesuai dengan hasil yang diinginkan dari arahan desain (desain brief).

Hal-hal tersebut diatas perlu diperhatikan dalam mempersiapkan desain yang kompleks. Arahan desain yang diproses dari awal hingga akhir dapat menghasilkan hasil desain yang baik. Sehingga akan diperoleh karya yang baik sesuai arahan desain (desain brief).

2. Langkah merencanakan Tahapan pekerjaan desain dan produksi dengan jadwal, untuk di bagikan kepada anggota team.

Bidang pracetak sebenarnya merupakan kumpulan dari beberapa bagian yang menangani pekerjaan produk percetakan. Bagian ini terdiri dari tata letak/perwajahan, desain, pembuatan film negative dan pembuatan plate. Sampai pada plate yang siap di serahkan ke bagian percetakan. Bagian pracetak, antara lain yaitu :

- a. Bagian Layout (tata letak/perwajahan) atau yang lebih di kenal dengan sebutan layout, mempunyai peranan yang penting karena hasil kerja layout inilah yang berhadapan dengan konsumen atau pembacanya. Jika menarik akan menimbulkan daya tarik tersendiri bagi pembacanya.
- b. Bagian Desain adalah suatu pekerjaan yang menggabungkan antara seni dengan teknologi komputer guna menghasilkan suatu karya seni yang dapat menunjang perwajahan dari layout desain.
- c. Bagian Setting dan korektor adalah bagian yang menerima naskah dari luar. Ada kalanya pemberi order dari luar hanya menyerahkan naskah yang masih

mentah. Artinya, naskah cetakan itu baru berupa ketikan manual. Jika ada order seperti ini, bagian setting dan korektor harus mengerjakan dengan mengetik ulang pada komputer.

- d. Bagian reproduksi tugasnya membuat film dan plate cetak. Penentuan dari bagian ini bergantung pada arahan desain (desain brief) dan produk sebagai hasil akhirnya.

3. Pembuatan Desain grafis yang kompleks, baik secara manual maupun elektronik, dengan spesifikasi untuk proses pencetakan dan penggunaan bahan baku

Layout komprehensif adalah layout yang pasti. *Layout* yang memperhatikan bagaimana wajah hasil akhir itu nantinya. Semua sudah tersusun apakah jenis huruf, korps (logo), ilustrasi, warna maupun penyusunannya dan elemen lainnya, sehingga orang yang melihatnya dapat terbayangkan bagaimana kira-kira kalau sudah jadi dalam bentuk desain grafis yang sesungguhnya. Rincian dari redaksi teks, ukuran, warna, style efek sudah termuat semua.

Layout komprehensif merupakan lanjutan *layout* kasar yang terpilih. *Layout* komprehensif merupakan desain final siap cetak sesuai dengan ukuran sesungguhnya atau ukuran perbandingan yang dianggap bisa mewakilinya. Beberapa alternatif pada layout komprehensif merupakan cara memudahkan klien untuk membandingkan atau memilih yang sesuai dengan harapan pemesan.

Layout komprehensif dapat pula dibuat langsung pada komputer. Penyusunan layout ini tetap memperhatikan hal yang sama dengan layout manual. Prosesnya dapat diwujudkan dengan print proof pada printer.

4. Langkah memproduksi Desain tersebut dapat, dengan analisa warna, raster, kompleksitas foto serta bahan baku

Setiap pekerjaan desain yang melalui proses pencetakan akan memerlukan gambar kerja atau yang disebut *artwork*. *Art*, sebutan untuk *artwork* atau disebut juga *mechanical* atau gambar kerja (*artwork*) adalah suatu model yang akan dikerjakan selanjutnya dibagian penyiapan acuan cetak. Gambar kerja dibuat

berdasarkan desain jadi atau layout komprehensif yang sudah disetujui. Diharapkan kerapihan, ketepatan di dalam menyiapkan gambar kerja sudah mendekati kesempurnaan aslinya sehingga tidak akan menyulitkan dalam proses pencetakan.

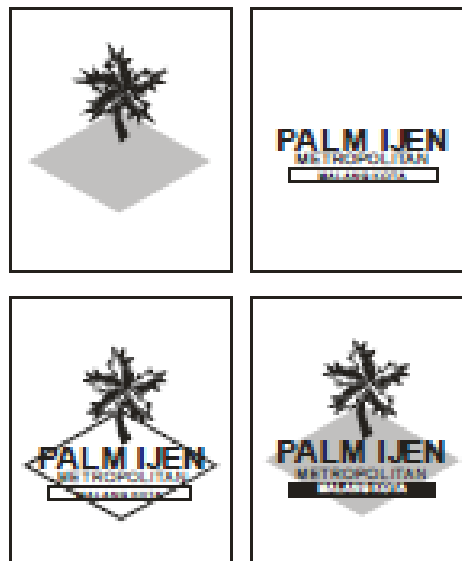
Dulu *artwork* dibuat secara manual, ditempel-tempel di atas karton tebal, semua tulisan dan gambar sebelum ditempel direpro dulu, hasil repro disebut *bromide*, dan bromide tersebut yang akan ditempel di permukaan karton. Gambar yang berwarna kadang tidak perlu direpro cukup di-*trace* di permukaan karton tersebut (sebagai *guide* ukuran yang diperlukan). Warna-warnanya diperinci berdasarkan CMYK. *Artwork* kini cukup dipersiapkan dengan komputer dengan prinsip-prinsip yang sama. *Artwork* merupakan karya yang siap cetak, oleh karena itu semua harus dikerjakan dengan benar, kesalahan yang dilakukan di sini akan banyak memakan biaya.



Gambar 4.2 artwork dalam format CMYK menggunakan komputer

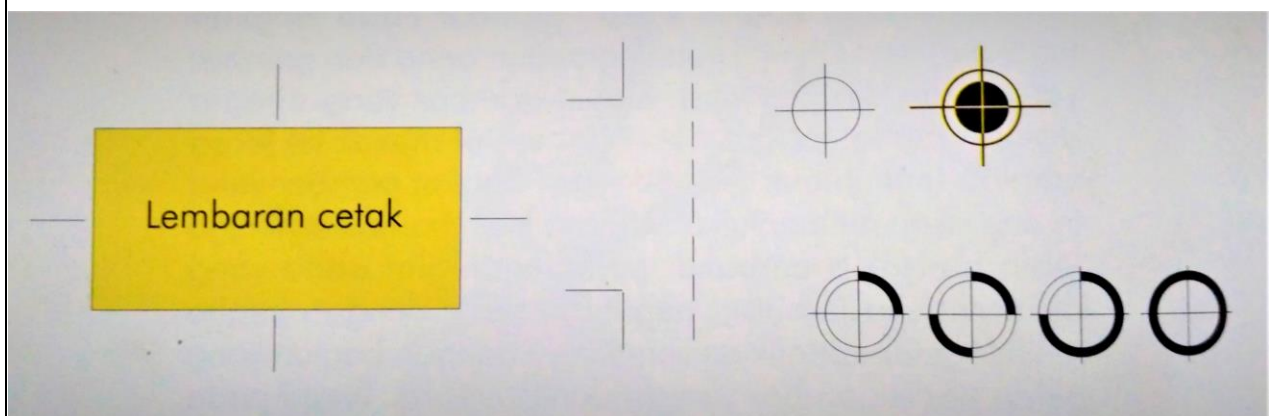
Supaya tidak terjadi kesimpangsiuran dalam proses pencetakan sebaiknya pada pembuatan gambar kerja disertai instruksi tertulis guna memperjelas dan

menghindari kemungkinan akan adanya kesalahan dalam proses cetak. Sebelum melangkah ke proses desain grafis perlu diteliti lagi apakah gambar kerja sudah siap benar.



Gambar 4.3 artwork pecah warna

Termasuk tanda register marks atau biasanya juga disebut passkres. Tanda register dapat berupa: 1. Garis mendatar/tegak terletak ditengah lembaran cetak, berfungsi sebagai acuan cetak pada lembaran yang akan dicetak. 2. Garis silang, sebagai tanda garis potong. 3. Garis putus-putus sebagai garis lipat. 4. Lingkaran dengan garis silang ditengahnya, berfungsi untuk kontrol penggunaan tinta serta keakuratan warna.



Gambar 4.4 register mark

Sebuah logo akan lebih mudah dan cepat dikerjakan dengan cara menggabungkan beberapa elemen desain berdasarkan kelompok perencanaan grafis berdasarkan

empat warna cetakan (sparasi), yaitu *cyan*, *magenta*, *yellow*, dan *black*. Maka seorang desainer grafis harus melakukan langkah kerja (artwork) untuk menghasilkan desain yang bagus dan berhasil, harus memperhatikan segi komunikasi, informasi, fungsi, dan estetika.

5. Langkah memecahan Problem teknis, dan mencari solusi teknisnya

Problem Desain suatu barang cetak dapat bergantung pada teknis dan material serta biaya produksinya. Tidak jarang suatu desain tidak dapat dilanjutkan ketahap berikutnya karena munculnya kendala. Meskipun sebetulnya kendala tersebut dapat diminimalisir sebelumnya. Namun terkadang kendala tersebut dapat muncul pada saat masuk ketahap cetak.

Problem teknis serta solusinya sangat membutuhkan pengalaman. Seringnya melakukan pekerjaan dan mencari celah yang mungkin dapat digunakan untuk memecahkan masalah, penting untuk dilakukan. Dan setiap pelaku atau desainer, ataupun bagian cetak, baik offset, sablon, cetak tinggi, flexo, roto, masing-masing akan memiliki cara yang mungkin berbeda dalam menghadapi kendala yang sama. Tetapi tetap harus diingat bahwa tujuan dari menghasilkan produk ini harus tetap berada pada koridor arahan desain (desain brief).

Misalnya saja pembuatan film untuk sablon. Desainer harus mengetahui, dalam proses sablon, warna mana yang perlu untuk didahulukan dicetak. Jika warna tersebut saling bertumpuk atau crossing, bagian mana yang perlu diberi lebihan untuk menghindari blank area. Dan ini juga memerlukan pengalaman dalam prosesnya.

6. Peningkatan mutu hasil pekerjaan/ cetakan

Pengertian dan pendapat tentang kualitas/mutu sangat bervariasi, tergantung dari sudut pandang dan latar belakang masyarakat calon pengguna produk. Namun demikian, tolak ukur yang dipergunakan dalam menetapkan pengertian kualitas suatu produk atau juga suatu proses dan sistem adalah sejauh mana tingkat kepuasan pemakai/pengguna terhadap produk atau sistem tersebut dapat dicapai.

Para produsen atau para pembuat suatu karya, pengertian kualitas hasil karyanya itu diartikan sebagai faktor-faktor produksi yang ada dan terdapat didalam komponen barang hasil produksinya.

Mutu suatu produk tidak dapat ditentukan secara sepihak. Berdasar sudut pandang konsumen saja, atau berdasar ketentuan yang dibuat oleh produsen saja. Namun keduanya perlu mengkompromikan akan ketentuan mutu produk yang diinginkan.

Dalam pekerjaan cetakan, mutu suatu produk dapat dimaksimalkan. Secara KONVENSIONAL, dapat diartikan bahwa, kualitas adalah sesuatu yang menggambarkan karakteristik (seperti ciri dan sifat) langsung dari suatu produk, seperti : penampilan/performance, mudah dalam penggunaan/easy to use dan keindahan/ estetika, dan lainnya.

Adapun beberapa yang dapat menjadi pertimbangan dalam mempersiapkan desain meliputi:

- 1) Bagaimana teks atau huruf sudah ada dan lengkap.
- 2) Apakah gambar yang ditampilkan sudah lengkap.
- 3) Apakah warna yang ditampilkan sudah sesuai.
- 4) Apakah komposisi yang dihadirkan sudah enak dilihat.
- 5) Apakah sudah sesuai dengan fungsi atau kegunaan.
- 6) Apakah sudah disetujui oleh si pemesan (bila produk pesanan).
- 7) Apakah sudah dapat dijangkau dengan proses desain grafis, dan sebagainya.
- 8) Apakah sudah layak untuk dilanjutkan ketahap berikutnya (cetak).
- 9) dst.

Jadi dalam proses produksi paling tidak dilakukan secara maksimal, sesuai dengan arahan desain (desain brief).

B. Keterampilan yang diperlukan dalam Mengerjakan Desain Brief Kompleks

1. merundingkan Suatu kontrak desain yang kompleks, yang menyangkut lingkup kerja, prosedur, bahan, biaya dan upah
2. Merencanakan Tahapan pekerjaan desain dan produksi dengan jadwal, untuk di bagikan kepada anggota team.
3. membuat Desain grafis yang kompleks, baik secara manual maupun elektronik, dengan spesifikasi untuk proses pencetakan dan penggunaan bahan baku
4. memproduksi Desain tersebut dapat, dengan analisa warna, raster, kompleksitas foto serta bahan baku
5. memecahkan Problem teknis, dan solusi teknisnya
6. meningkatkan Hasil pekerjaan/ cetakan selalu dapat mutunya

C. Sikap kerja yang diperlukan dalam Mengerjakan Desain Brief Kompleks

Harus bersikap secara:

1. Cermat
2. Teliti
3. Sesuai dengan SOP

DAFTAR PUSTAKA

A. BukuReferensi

- a. Santosa, Sigit. 2002. *Advertising guide book*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- b. Rustan, Surianto. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- c. Pujiyanto. 2008. *Teknik Grafis Komunikasi Jilid 1*. Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- d. Pujiyanto. 2008. *Teknik Grafis Komunikasi Jilid 2*. Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- e. Pujiyanto. 2008. *Teknik Grafis Komunikasi Jilid 3*. Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- f. Swan, Alan. 1987. *Basic Design and layout*. Oxford: Phaidon.
- g. Wasono, Antonius Bowo. 2008. *Teknik Grafika*. Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- h. Purnomo, Endro. 2004. *Modul Pembuatan Desain Secara Manual*. Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- i. Sachari, Agus. 2002. *Estetika*. Bandung: Penerbit ITB.

B. Referensi Lainnya

- a. <http://www.printmag.com>, *print magazine* (majalah desain dan print online)
- b. <https://www.commarts.com/> *communication arts* (majalah desain dan komunikasi online)

DAFTAR ALAT DAN BAHAN

A. Daftar Peralatan/Mesin

No.	Nama Peralatan/Mesin	Keterangan
1.	Laptop atau PC	Untuk di ruang teori dan praktek
2.	Printer	Untuk di ruang teori dan praktek
3.	Scanner	Untuk di ruang teori dan praktek
4.	Kamera Fotografi	Untuk di ruang teori dan praktek
5.	Peralatan ATK	Untuk di ruang teori dan praktek
6.	Pewarna (spidol/pensil warna/cat poster, dll)	Untuk di ruang teori dan praktek

B. Daftar Bahan

No.	Nama Bahan	Keterangan
1.	Kertas HVS 80g	
2.	Kertas BC	
3.	Kertas Kalkir	

DAFTAR PENYUSUN

No.	Nama	Profesi
1.	Achmad Syaifudin, S.Sn	1. Guru Desain Grafika SMKN 4 Malang 2. Asesor Desain Grafika 3. Anggota MGMP Grafika Malang Jawa timur

**PUSAT PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
BIDANG OTOMOTIF DAN ELEKTRONIKA**

Jl. Teluk Mandar, Arjosari Tromol Pos 5 Malang 65102

Telp. (0341) 491239, 495849 Fax. (0341) 491342

e-mail : pppptk.boe@kemdikbud.go.id

website : www.vedcmalang.com



PPPTK BOE
M A L A N G

BUKU KERJA

DESAIN GRAFIKA

**Menindaklanjuti/Optimasi Instruksi Desain
(Design Brief)
GRA:PRA: 001 (A)**

PENJELASAN UMUM

Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan berbasis kompetensi mengharuskan proses pelatihan memenuhi unit kompetensi secara utuh yang terdiri atas pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja. Dalam buku informasi Menindak-lanjuti konsep desain/ optimasi desain brief telah disampaikan informasi apa saja yang diperlukan sebagai pengetahuan yang harus dimiliki untuk melakukan praktik/keterampilan terhadap unit kompetensi tersebut. Setelah memperoleh pengetahuan dilanjutkan dengan latihan-latihan guna mengaplikasikan pengetahuan yang telah dimiliki tersebut. Untuk itu diperlukan buku kerja Menindak-lanjuti konsep desain/ optimasi desain brief ini sebagai media praktik dan sekaligus mengaplikasikan sikap kerja yang telah ditetapkan karena sikap kerja melekat pada keterampilan. Adapun tujuan dibuatnya buku kerja ini adalah:

1. Prinsip pelatihan berbasis kompetensi dapat dilakukan sesuai dengan konsep yang telah digariskan, yaitu pelatihan ditempuh elemen kompetensi per elemen kompetensi, baik secara teori maupun praktik;
2. Prinsip praktik *dapat dilakukan setelah dinyatakan kompeten teorinya* dapat dilakukan secara jelas dan tegas;
3. Pengukuran unjuk kerja dapat dilakukan dengan jelas dan pasti.

Ruang lingkup buku kerja ini meliputi pengerjaan tugas-tugas teori dan praktik per elemen kompetensi dan kriteria unjuk kerja berdasarkan SKK Bidang Grafika. Ruang lingkup buku kerja ini meliputi pengerjaan tugas-tugas teori dan praktik per elemen kompetensi dan kriteria unjuk kerja berdasarkan SKK Bidang Grafika.

DAFTAR ISI

PENJELASAN UMUM	2
DAFTAR ISI	3
BAB I. Menindak-lanjuti konsep desain dasar	4
A. Tugas Teori	4
B. Tugas Praktik	7
C. Pengamatan Sikap Kerja	11
BAB II. Menindak-lanjuti konsep desain detail	12
A. Tugas Teori	12
B. Tugas Praktik	15
C. Pengamatan Sikap Kerja	19
BAB III. Mengerjakan desain brief kompleks	20
A. Tugas Teori	20
B. Tugas Praktik	23
C. Pengamatan Sikap Kerja	27

BAB I

MENINDAK-LANJUTI KONSEP DESAIN DASAR

A. Tugas Teori 1

Perintah : Jawablah soal di bawah ini

Waktu Penyelesaian : 60 menit

Soal :

1. Proses *Desain* adalah merangkai unsur-unsur tertentu menjadi susunan yang menyenangkan dan mencapai suatu tujuan. Sebutkan unsur-unsur desain tersebut beserta deskripsi singkatnya!

Jawaban:

2. Apa yang dimaksud dengan warna Primer, Sekunder, Tertier, Analogus, Komplementer?

Jawaban:

3. Untuk mewujudkan suatu desain yang baik diperlukan nilai-nilai estetika yang baik pula. Apa saja prinsip-prinsip desain untuk mewujudkannya?

Jawaban:

4. Apa yang dimaksud dengan layout miniatur?

Jawaban:

5. Jelaskan tentang artwork sederhana?

Jawaban:

Lembar Evaluasi Tugas Teori Menindak-lanjuti konsep desain dasar

Semua kesalahan harus diperbaiki terlebih dahulu sebelum ditandatangani.

No.	Benar	Salah
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Apakah semua pertanyaan Tugas Teori Menindak-lanjuti konsep desain dasar dijawab dengan benar dengan waktu yang telah ditentukan?

YA

TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai:

B. Tugas Praktik 1

1. Elemen Kompetensi : Menindak-lanjuti konsep desain dasar
2. Waktu Penyelesaian : 180 menit
3. Tujuan Pelatihan : agar peserta mampu
 - menangani optimasi Desain brief Layout& materi cetak diolah, ilustrasi/logo sesuai permintaan desain brief
 - membuat Desain grafis sederhana secara manual atau elektronik untuk di sesuaikan dengan desain brief
 - membuat Artwork yang siap proses
 - memeriksa ulang Layout artwork untuk menghindari kelalaian dan kesalahan

4. Daftar Alat/Mesin dan Bahan :

NO	NAMA BARANG	SPESIFIKASI	KETERANGAN
A.	ALAT		
1.	Pensil	2B – 6B	
2.	Penghapus		
3.	Penggaris	min 30cm	
4.	Pewarna (pensil warna/cat poster/lainnya)	1 set (untuk cat poster:warna pokok + hitam dan putih)	
B.	BAHAN		
1.	Kertas BC		
2.	Kertas HVS	80g	

5. Indikator Unjuk Kerja (IUK):

- a. Mampu menangani optimasi Desain brief Layout& materi cetak diolah, ilustrasi/logo sesuai permintaan desain brief
- b. Mampu membuat Desain grafis sederhana secara manual atau elektronik untuk di sesuaikan dengan desain brief
- c. Mampu membuat Artwork yang siap proses
- d. Mampu memeriksa ulang Layout artwork untuk menghindari kelalaian dan kesalahan

6. Keselamatan dan Kesehatan Kerja

Keselamatan dan kesehatan kerja yang perlu dilakukan pada waktu melakukan praktik kerja ini adalah:

- a. Bertindak berdasarkan sikap kerja yang sudah ditetapkan sehingga diperoleh hasil seperti yang diharapkan, jangan sampai terjadi kesalahan karena ketidak-telitian.
- b. Menggunakan alat sesuai dengan peruntukannya dan sesuai dengan SOP.

7. Standar Kinerja

- a. Dikerjakan selesai tepat waktu, waktu yang digunakan tidak lebih dari yang ditetapkan.
- b. Toleransi kesalahan 5% dari hasil yang harus dicapai, tetapi bukan pada kesalahan kegiatan kritis.
- c. Kerapian, kerajinan, ketelatenan dan ketelitian harus diperhatikan.

8. Tugas

Abstraksi Tugas Praktik

Suatu lembaga pendidikan Menengah Kejuruan memerlukan desain cover untuk buku pelajaran yang disusun sendiri oleh guru-guru di sekolah tersebut. Cover buku ini digunakan untuk mata pelajaran yang diujikan secara nasional. Ukuran buku yang disusun A4. Buku ini diharapkan didesain dengan langkah dibuatkan layout miniatur sampai dengan artwork sederhana yang telah dijelaskan di buku informasi.

9. Instruksi Kerja

Setelah membaca abstraksi nomor **8** selanjutnya ikuti instruksi kerja sebagai berikut:

- a. Siapkan informasi dan referensi dari buku yang akan dibuat desainnya sebagai arahan desain (desain brief).
- b. Petakan dan catat bagian-bagian utama dari desain buku yang akan didesain.
- c. Siapkan alat dan bahan untuk mulai membuat layout desain cover buku pelajaran ini.
- d. Gambar layout miniatur desain buku pelajaran ini dalam beberapa alternatif desain.

- e. Setelah dikonsultasikan pilih salah satu layout miniatur untuk dibuat artwork sederhananya.
- f. Periksa kembali artwork untuk menghindari kesalahan.

10. Daftar Cek Unjuk Kerja Tugas I

NO	DAFTAR TUGAS/INSTRUKSI	POIN YANG DICEK	PENCAPAIAN		PENILAIAN	
			YA	TIDAK	K	BK
1.	Siapkan informasi dan referensi dari buku yang akan dibuat desainnya sebagai arahan desain (desain brief).	Informasi dan referensi buku pelajaran				
2.	Petakan dan catat bagian-bagian utama dari desain buku yang akan didesain.	Catatan bagian utama desain buku				
3.	Siapkan alat dan bahan untuk mulai membuat layout desain cover buku pelajaran ini.	ATK, kertas				
4.	Gambar layout miniatur desain buku pelajaran ini dalam beberapa alternatif desain.	Beberapa alternatif layout miniatur				
5.	Setelah dikonsultasikan pilih salah satu layout miniatur untuk dibuat artwork sederhananya.	Artwork sederhana				
6.	Periksa kembali artwork untuk menghindari kesalahan.	Cek ulang artwork				

Apakah semua instruksi kerja tugas praktik Menindak-lanjuti konsep desain dasar dilaksanakan dengan benar dengan waktu yang telah ditentukan?

YA

TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai:

C. Pengamatan Sikap kerja

CEK LIS PENGAMATAN SIKAP KERJA				
Indikator Unjuk Kerja	No. K.U.K	K	BK	Keterangan
Cermat, Teliti, Sesuai SOP	1.1			
Cermat, Teliti, Sesuai SOP	1.2			
Cermat, Teliti, Sesuai SOP	1.3			
Cermat, Teliti, Sesuai SOP	1.4			

Catatan:

.....

.....

.....

.....

.....

Tanda Tangan Peserta :

Tanda Tangan Instruktur :

BAB II

MENINDAK-LANJUTI KONSEP DESAIN DETAIL

A. Tugas Teori 2

Perintah : Jawablah soal di bawah ini

Waktu Penyelesaian : 60 menit

Soal :

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan konsep desain?

Jawaban:

2. Langkah apa yang diperlukan untuk membuat konsep desain?

Jawaban:

3. Apa yang dimaksud dengan layout kasar?

Jawaban:

4. Jelaskan tentang dummy!

Jawaban:

5. Apa saja yang menjadi unsur dari artwork lengkap?

Jawaban:

Lembar Evaluasi Tugas Teori Menindak-lanjuti konsep desain detail

Semua kesalahan harus diperbaiki terlebih dahulu sebelum ditandatangani.

No.	Benar	Salah
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Apakah semua pertanyaan Tugas Teori Menindak-lanjuti konsep desain detail dijawab dengan benar dengan waktu yang telah ditentukan?

YA

TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai:

B. Tugas Praktik 2

1. **Elemen Kompetensi** : Menindak-lanjuti konsep desain detail
2. Waktu Penyelesaian : 180 menit
3. Tujuan Pelatihan : agar peserta mampu:
 - menentukan Spesifikasi desain brief untuk menentukan kegiatan selanjutnya
 - membuat Desain grafis lengkap dengan posisi dan ukuran sesuai permintaan desain brief dari klien
 - membuat Dummy untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap akan bentuk desain
 - membuat Artwork yang kompleks dan lengkap, dan diedit
 - memeriksa ulang Artwork ulang Artwork untuk menghindari kelalaian dan kesalahan

4. Daftar Alat/Mesin dan Bahan :

NO	NAMA BARANG	SPESIFIKASI	KETERANGAN
A.	ALAT		
1.	Pensil	2B – 6B	
2.	Penghapus		
3.	Penggaris	min 30cm	
4.	Pewarna (pensil warna/cat poster/lainnya)	1 set (untuk cat poster:warna pokok + hitam dan putih)	
B.	BAHAN		
1.	Kertas BC		
2.	Kertas HVS	80g	

5. Indikator Unjuk Kerja (IUK):

- a. Mampu menentukan Spesifikasi desain brief untuk menentukan kegiatan selanjutnya
- b. Mampu Pembuat Desain grafis lengkap dengan posisi dan ukuran sesuai permintaan desain brief dari klien
- c. Mampu membuat Dummy untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap akan bentuk desain
- d. Mampu membuat Artwork yang kompleks dan lengkap, dan diedit

- e. Mampu memeriksa ulang Artwork ulang Artwork untuk menghindari kelalaian dan kesalahan

6. Keselamatan dan Kesehatan Kerja

Keselamatan dan kesehatan kerja yang perlu dilakukan pada waktu melakukan praktik kerja ini adalah:

- a. Bertindak berdasarkan sikap kerja yang sudah ditetapkan sehingga diperoleh hasil seperti yang diharapkan, jangan sampai terjadi kesalahan karena ketidak-telitian.
- b. Menggunakan alat sesuai dengan peruntukkannya dan sesuai dengan SOP.

7. Standar Kinerja

- a. Dikerjakan selesai tepat waktu, waktu yang digunakan tidak lebih dari yang ditetapkan.
- b. Toleransi kesalahan 5% dari hasil yang harus dicapai, tetapi bukan pada kesalahan kegiatan kritis.
- c. Kerapian, kerajinan, ketelatenan dan ketelitian harus diperhatikan.

8. Tugas

Abstraksi Tugas Praktik 2

Suatu lembaga pendidikan Menengah Kejuruan memerlukan desain cover untuk buku pelajaran yang disusun sendiri oleh guru-guru di sekolah tersebut. Cover buku ini digunakan untuk mata pelajaran yang diujikan secara nasional. Ukuran buku yang disusun A4. Buku ini diharapkan didesain dengan langkah dibuatkan layout kasar, dummy sampai dengan artwork lengkap yang telah dijelaskan di buku informasi.

9. Instruksi Kerja

Setelah membaca abstraksi nomor **8** selanjutnya ikuti instruksi kerja sebagai berikut:

- a. Siapkan informasi dan referensi dari buku pelajaran yang akan dibuat desainnya sebagai arahan desain (desain brief).
- b. Buat konsep desain buku pelajaran sesuai dengan yang dijelaskan pada buku informasi.
- c. Siapkan alat dan bahan untuk mulai membuat layout desain buku pelajaran ini.

- d. Gambar layout kasar desain buku pelajaran ini. Ilustrasi dan logo juga termasuk didalamnya.
- e. Buat dummy dari buku pelajaran ini.
- f. Buat artwork lengkapnya.
- g. Periksa kembali artwork untuk menghindari kesalahan.

10. Daftar Cek Unjuk Kerja Tugas II

NO	DAFTAR TUGAS/INSTRUKSI	POIN YANG DICEK	PENCAPAIAN		PENILAIAN	
			YA	TIDAK	K	BK
1.	Siapkan informasi dan referensi dari buku pelajaran yang akan dibuat desainnya sebagai arahan desain (desain brief)	Informasi dan referensi buku pelajaran				
2.	Buat konsep desain buku pelajaran sesuai dengan yang dijelaskan pada buku informasi.	Catatan konsep desain buku pelajaran				
3.	Siapkan alat dan bahan untuk mulai membuat layout desain buku pelajaran ini.	ATK, kertas				
4.	Gambar layout kasar desain buku pelajaran ini. Ilustrasi dan logo juga termasuk didalamnya.	layout kasar dengan kelengkapan ilustrasi dan logo				
5.	Buat dummy dari buku pelajaran ini	dummy				
6.	Buat artwork lengkap	Artwork lengkap				
7.	Periksa kembali artwork untuk menghindari kesalahan.	Cek ulang artwork				

Apakah semua instruksi kerja tugas praktik Menindak-lanjuti konsep desain detail dilaksanakan dengan benar dengan waktu yang telah ditentukan?

YA

TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai:

C. Pengamatan Sikap kerja

CEK LIS PENGAMATAN SIKAP KERJA				
Indikator Unjuk Kerja	No. K.U.K	K	BK	Keterangan
Cermat, Teliti, Sesuai SOP	2.1			
Cermat, Teliti, Sesuai SOP	2.2			
Cermat, Teliti, Sesuai SOP	2.3			
Cermat, Teliti, Sesuai SOP	2.4			
Cermat, Teliti, Sesuai SOP	2.5			

Catatan:

.....

.....

.....

.....

.....

Tanda Tangan Peserta :

Tanda Tangan Instruktur :

BAB III

MENGERJAKAN DESAIN BRIEF KOMPLEKS

A. Tugas Teori 3

Perintah : Jawablah soal di bawah ini

Waktu Penyelesaian : 60 menit

Soal :

1. Apa yang dimaksud dengan materi cetak? Apa saja yang merupakan bagian dari materi cetak?

Jawaban:

2. Sebutkan dan jabarkan bagian-bagian untuk menyusun rencana produksi!

Jawaban:

3. Jelaskan tentang layout komprehensif!

Jawaban:

4. Apa yang dimaksud dengan dari artwork kompleks?

Jawaban:

5. Berikan contoh bagaimana memecahkan prolem teknis.

Jawaban:

6. Hal apa saja yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan mutu hasil cetakan?

Jawaban:

Lembar Evaluasi Tugas Teori Menindak-lanjuti konsep desain detail

Semua kesalahan harus diperbaiki terlebih dahulu sebelum ditandatangani.

No.	Benar	Salah
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		

Apakah semua pertanyaan Tugas Teori Menindak-lanjuti konsep desain detail dijawab dengan benar dengan waktu yang telah ditentukan?

YA

TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai:

B. Tugas Praktik 3

1. **Elemen Kompetensi** : Mengerjakan desain brief kompleks
2. Waktu Penyelesaian : 180 menit
3. Tujuan Pelatihan : agar peserta mampu:
 - merundingkan Suatu kontrak desain yang kompleks, yang menyangkut lingkup kerja, prosedur, bahan, biaya dan upah
 - merencanakan Tahapan pekerjaan desain dan produksi dengan jadwal, untuk di bagikan kepada anggota team
 - membuat Desain grafis yang kompleks, baik secara manual maupun elektronik, dengan spesifikasi untuk proses pencetakan dan penggunaan bahan baku
 - memproduksi Desain tersebut dapat, dengan analisa warna, raster, kompleksitas foto serta bahan baku
 - memecahan Problem teknis, dan mencari solusi teknisnya
 - meningkatkan Hasil pekerjaan/ cetakan selalu dapat mutunya

4. Daftar Alat/Mesin dan Bahan :

NO	NAMA BARANG	SPESIFIKASI	KETERANGAN
A.	ALAT		
1.	Pensil	2B – 6B	
2.	Penghapus		
3.	Penggaris	min 30cm	
4.	Pewarna (pensil warna/cat poster/lainnya)	1 set (untuk cat poster:warna pokok + hitam dan putih)	
B.	BAHAN		
1.	Kertas BC		
2.	Kertas HVS	80g	

5. Indikator Unjuk Kerja (IUK):

- a. Mampu merundingkan Suatu kontrak desain yang kompleks, yang menyangkut lingkup kerja, prosedur, bahan, biaya dan upah

- b. Mampu merencanakan Tahapan pekerjaan desain dan produksi dengan jadwal, untuk di bagikan kepada anggota team
- c. Mampu membuat Desain grafis yang kompleks, baik secara manual maupun elektronik, dengan spesifikasi untuk proses pencetakan dan penggunaan bahan baku
- d. Mampu memproduksi Desain tersebut dapat, dengan analisa warna, raster, kompleksitas foto serta bahan baku
- e. Mampu memecahan Problem teknis, dan mencari solusi teknisnya
- f. Mampu meningkatkan Hasil pekerjaan/ cetakan selalu dapat mutunya

6. Keselamatan dan Kesehatan Kerja

Keselamatan dan kesehatan kerja yang perlu dilakukan pada waktu melakukan praktik kerja ini adalah:

- a. Bertindak berdasarkan sikap kerja yang sudah ditetapkan sehingga diperoleh hasil seperti yang diharapkan, jangan sampai terjadi kesalahan karena ketidak-telitian.
- b. Menggunakan alat sesuai dengan peruntukkannya dan sesuai dengan SOP.

7. Standar Kinerja

- a. Dikerjakan selesai tepat waktu, waktu yang digunakan tidak lebih dari yang ditetapkan.
- b. Toleransi kesalahan 5% dari hasil yang harus dicapai, tetapi bukan pada kesalahan kegiatan kritis.
- c. Kerapian, kerajinan, ketelatenan dan ketelitian harus diperhatikan.

8. Tugas

Abstraksi Tugas Praktik 3

Seorang klien yang memerlukan desain buku pelajaran untuk suatu produk jasa. Ukuran brosur yang diinginkan A4 dicetak separasi dua sisi (bolak-balik). Buku pelajaran ini diharapkan didesain dengan langkah dibuatkan layout komprehensif sampai dengan artwork kompleks yang telah dijelaskan di buku informasi.

9. Instruksi Kerja

Setelah membaca abstraksi nomor **8** selanjutnya ikuti instruksi kerja sebagai berikut:

- a. Siapkan informasi dan referensi dari buku pelajaran yang akan dibuat desainnya sebagai arahan desain (desain brief).
- b. Tentukan materi cetak untuk membuat desain buku pelajaran sesuai dengan yang dijelaskan pada buku informasi.
- c. Siapkan alat dan bahan untuk mulai membuat layout desain buku pelajaran ini.
- d. Gambar layout komprehensif desain buku pelajaran ini. Ilustrasi dan logo juga termasuk didalamnya.
- e. Buat artwork kompleksnya.
- f. Periksa kembali artwork untuk menghindari kesalahan.

10. Daftar Cek Unjuk Kerja Tugas III

NO	DAFTAR TUGAS/INSTRUKSI	POIN YANG DICEK	PENCAPAIAN		PENILAIAN	
			YA	TIDAK	K	BK
1.	Siapkan informasi dan referensi dari buku pelajaran yang akan dibuat desainnya sebagai arahan desain (desain brief)	Informasi dan referensi buku pelajaran				
2.	Tentukan materi cetak untuk membuat desain buku pelajaran sesuai dengan yang dijelaskan pada buku informasi.	Catatan materi cetak desain buku pelajaran				
3.	Siapkan alat dan bahan untuk mulai membuat layout desain poster ini.	ATK, kertas				
4.	Gambar layout komprehensif desain buku pelajaran ini. Ilustrasi dan logo juga termasuk didalamnya	Layout miniatur, layout kasar, layout komprehensif dengan kelengkapan ilustrasi dan logo				
5.	Buat artwork kompleksnya	Artwork kompleks				
6.	Periksa kembali artwork untuk menghindari kesalahan.	Cek ulang artwork				

Apakah semua instruksi kerja tugas praktik Menindak-lanjuti konsep desain detail dilaksanakan dengan benar dengan waktu yang telah ditentukan?

YA

TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai:

C. Pengamatan Sikap kerja

CEK LIS PENGAMATAN SIKAP KERJA				
Indikator Unjuk Kerja	No. K.U.K	K	BK	Keterangan
Cermat, Teliti, Sesuai SOP	3.1			
Cermat, Teliti, Sesuai SOP	3.2			
Cermat, Teliti, Sesuai SOP	3.3.			
Cermat, Teliti, Sesuai SOP	3.4			
Cermat, Teliti, Sesuai SOP	3.5			
Cermat, Teliti, Sesuai SOP	3.6			

Catatan:

.....

.....

.....

.....

.....

Tanda Tangan Peserta :

Tanda Tangan Instruktur :

**PUSAT PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
BIDANG OTOMOTIF DAN ELEKTRONIKA**
Jl. Teluk Mandar, Arjosari Tromol Pos 5 Malang 65102
Telp. (0341) 491239, 495849 Fax. (0341) 491342
e-mail : pppptk.boe@kemdikbud.go.id
website : www.vedcmalang.com



PPPTK BOE
M A L A N G

BUKU PENILAIAN

DESAIN GRAFIKA

**Menindaklanjuti/Optimasi Instruksi Desain
(Design Brief)
GRA:PRA: 001 (A)**

PENJELASAN UMUM

Buku penilaian untuk unit kompetensi Menyiapkan Informasi dan Laporan Pelatihan (judul UK) dibuat sebagai konsekuensi logis dalam pelatihan berbasis kompetensi yang telah menempuh tahapan penerimaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja melalui buku informasi dan buku kerja. Setelah latihan-latihan (*exercise*) dilakukan berdasarkan buku kerja maka untuk mengetahui sejauh mana kompetensi yang dimilikinya perlu dilakukan uji komprehensif secara utuh per unit kompetensi dan materi uji komprehensif itu ada dalam buku penilaian ini.

Adapun tujuan dibuatnya buku penilaian ini, yaitu untuk menguji kompetensi peserta pelatihan setelah selesai menempuh buku informasi dan buku kerja secara komprehensif dan berdasarkan hasil uji inilah peserta akan dinyatakan kompeten atau belum kompeten terhadap unit kompetensi Menindak-lanjuti konsep desain/ optimasi desain brief. Metoda Penilaian yang dilakukan meliputi penilaian dengan opsi sebagai berikut:

1. Metoda Penilaian Pengetahuan

a. Tes Tertulis

Untuk menilai pengetahuan yang telah disampaikan selama proses pelatihan terlebih dahulu dilakukan tes tertulis melalui pemberian materi tes dalam bentuk tertulis yang dijawab secara tertulis juga. Untuk menilai pengetahuan dalam proses pelatihan materi tes disampaikan lebih dominan dalam bentuk obyektif tes, dalam hal ini jawaban singkat, menjodohkan, benar-salah, dan pilihan ganda. Tes essay bisa diberikan selama tes essay tersebut tes essay tertutup, tidak essay terbuka, hal ini dimaksudkan untuk mengurangi faktor subyektif penilai.

b. Tes Wawancara

Tes wawancara dilakukan untuk menggali atau memastikan hasil tes tertulis sejauh itu diperlukan. Tes wawancara ini dilakukan secara perseorangan antara penilai dengan peserta uji/peserta pelatihan. Penilai sebaiknya lebih dari satu orang.

2. Metoda Penilaian Keterampilan

a. Tes Simulasi

Tes simulasi ini digunakan untuk menilai keterampilan dengan menggunakan media bukan yang sebenarnya, misalnya menggunakan tempat kerja tiruan (bukan tempat kerja yang sebenarnya), obyek pekerjaan disediakan atau hasil rekayasa sendiri, bukan obyek kerja yang sebenarnya.

b. Aktivitas Praktik

Penilaian dilakukan secara sebenarnya, di tempat kerja sebenarnya dengan menggunakan obyek kerja sebenarnya.

3. Metoda Penilaian Sikap Kerja

a. Observasi

Untuk melakukan penilaian sikap kerja digunakan metoda observasi terstruktur, artinya pengamatan yang dilakukan menggunakan lembar penilaian yang sudah disiapkan sehingga pengamatan yang dilakukan mengikuti petunjuk penilaian yang dituntut oleh lembar penilaian tersebut. Pengamatan dilakukan pada waktu peserta uji/peserta pelatihan melakukan keterampilan kompetensi yang dinilai karena sikap kerja melekat pada keterampilan tersebut.

DAFTAR ISI

PENJELASAN UMUM	2
DAFTAR ISI	4
BAB I PENILAIAN TEORI	5
A. Lembar Penilaian Teori	5
B. Ceklis Penilaian Teori.....	9
BAB II PENILAIAN PRAKTIK	10
A. Lembar Penilaian Praktik	10
B. Ceklis Aktivitas Praktik	13
BAB III CEKLIS PENILAIAN SIKAP KERJA	16
A. Penilaian Sikap Kerja	16
LAMPIRAN	17

BAB I

PENILAIAN TEORI

A. Lembar Penilaian Teori

Unit Kompetensi : Menindak-lanjuti konsep desain/ optimasi desain brief
Diklat :
Waktu : 60 menit

PETUNJUK UMUM

1. Jawablah materi tes ini pada lembar jawaban/kertas yang sudah disediakan.
2. Modul terkait dengan unit kompetensi agar disimpan.
3. Bacalah materi tes secara cermat dan teliti.

Isian

Lengkapilah kalimat di bawah ini dengan cara mencari jawabannya pada kolom sebelah kanan dan tuliskan jawabannya saja pada kertas yang tersedia.

- | | |
|--|-----------------|
| 1. Unsur desain yang mempunyai panjang tanpa lebar, memiliki kedudukan tanpa arah, dan juga merupakan batas dari suatu benda, masa, warna, bidang maupun ruang adalah | 1. komprehensif |
| 2. Beberapa bahan atau gagasan yang lebih perlu ditampilkan dari pada yang lain, atau bagian yang diutamakan atau ditonjolkan dalam prinsip desain disebut.... | 2. miniatur |
| 3. Logo yang menggunakan maskot atau karakter tertentu sebagai elemen utamanya adalah....logo | 3. bleed |
| 4. <i>Layout</i> gagasan atau ide merupakan tahap awal dalam proses visualisasi grafis komunikasi disebut layout.... | 4. empasis |
| | 5. kompleks |
| | 6. mutu |
| | 7. karakter |
| | 8. dummy |
| | 9. garis |
| | 10. hasil |
| | 11. desain |
| | 12. kasar |

5. *Layout* yang memperhatikan bagaimana wajah hasil akhir itu nantinya adalah....
6. Yang digunakan Desainer untuk membantu melihat bagaimana sebuah proyek cetak akan terlihat bila sudah selesai adalah....
7. Meletakkan tanda atau register marks pada adalah pada artwork....
8. Suatu pekerjaan yang menggabungkan antara seni dengan teknologi komputer guna menghasilkan suatu karya seni yang dapat menunjang perwajahan dari layout desain adalah....
9. Gambar yang terpotong di luar area aman disebut....
10. Sejauh mana tingkat kepuasan pemakai/pengguna terhadap produk atau sistem tersebut dapat dicapai merupakan bagian dari usaha untuk meningkatkan....

Benar-Salah

Nyatakan pernyataan di bawah ini benar atau salah dengan cara menulis huruf B jika Benar dan huruf S jika Salah.

B	S	1. Titik atau <i>spot</i> merupakan yang menandai sebuah tempat
B	S	2. Proporsi merupakan hubungan perbandingan antara bagian dengan bagian lain atau dengan elemen keseluruhan.
B	S	3. Ilustrasi dianggap sebagai bahasa universal
B	S	4. <i>Layout kasar</i> merupakan proses eksperimen dalam pencarian susunan yang sesuai
B	S	5. <i>Layout kasar</i> merupakan kelanjutan dari proses <i>layout</i> miniatur
B	S	6. Sketsa jadi disebut juga sebagai dummy
B	S	7. Register mark berupa Garis mendatar/tegak terletak ditengah lembaran cetak, berfungsi sebagai acuan cetak pada lembaran yang akan dicetak
B	S	8. Penyusun layout merupakan bagian dari setting
B	S	9. RGB merupakan warna yang diproses dari CMYK

B	S
---	---

10. Kualitas adalah sesuatu yang menggambarkan karakteristik (seperti ciri dan sifat) langsung dari suatu produk, seperti :
penampilan/performance, mudah dalam penggunaan/easy to use dan keindahan/ estetika, dan lainnya

Pilihan Ganda

Jawablah pertanyaan/ Pernyataan di bawah ini dengan cara memilih pilihan jawaban yang tepat dan menuliskan huruf A/B/C/D yang sesuai dengan pilihan tersebut.

1. CMYK merupakan warna proses, dan dikategorikan sebagai warna

A. subtraktif
B. aditif
C. Primer
D. Sekunder

2. Keseimbangan dipengaruhi berbagai faktor, antara lain....

A. Adanya elemen
B. Munculnya elemen
C. posisi elemen
D. keberadaan elemen

3. Gambar dibawah ini tergolong sebagai



A. Logo word mark
B. Logo letter form
C. logo pictorial mark
D. logo karakter

4. Gambar dibawah ini adalah layout....



A. Sederhana
B. Kasar
C. miniatur
D. komprehensif

5. Ciri dari layout komprehensif adalah....

A. Pasti
C. alternatif

Modul Diklat Berbasis Kompetensi Golongan Industri Pencetakan dan Reproduksi Media Rekaman	Kode Modul GRA:PRA:001(A)
<div data-bbox="252 230 1007 268" data-label="Text"> <p>B. Terakhir D. Sudah selesai</p> </div> <div data-bbox="204 286 1481 1308" data-label="List-Group"> <p>6. Dari peristilahan yang biasa dijumpai dari dummy biasanya memiliki kecenderungan atau mengarah ke karya yang berdimensi 2, sedangkan untuk yang berdimensi 3 adalah....</p> <div data-bbox="252 463 1032 560" data-label="Text"> <p>A. Model C. style B. Template D. mock-up</p> </div> <p>7. Register mark untuk bagian potong ditandai dengan....</p> <div data-bbox="252 633 1217 730" data-label="Text"> <p>A. Garis potong C. garis lurus B. Garis putus-putus D. garis panjang pendek</p> </div> <p>8. Bagian reproduksi berfungsi sebagai pembuat....</p> <div data-bbox="252 806 1101 902" data-label="Text"> <p>A. Film C. film dan plate B. Plate negative D. plate</p> </div> <p>9. Pemecahan masalah dalam desain disebut juga....</p> <div data-bbox="252 978 1109 1075" data-label="Text"> <p>A. Ciri desain C. konsep desain B. Layout desain D. materi desain</p> </div> <p>10. Pertimbangan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas desain adalah kelengkapan....</p> <div data-bbox="252 1211 1197 1308" data-label="Text"> <p>A. Huruf C. layout komprehensif B. Sketsa D. layout miniatur</p> </div> <div data-bbox="204 1384 304 1424" data-label="Section-Header"> <h3>Essay</h3> </div> <div data-bbox="204 1442 1219 1480" data-label="Text"> <p>Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan jelas dan benar!</p> </div> <div data-bbox="236 1500 1062 1767" data-label="List-Group"> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jelaskan secara singkat tentang unsur-unsur desain! 2. Jelaskan secara singkat tentang prinsip-prinsip desain! 3. Jelaskan secara singkat tentang ilustrasi dan logo! 4. Jabarkan secara singkat tentang layout-layout desain! 5. Jabarkan secara singkat tentang artwork dan dummy! </div> </div>	
Menindak-lanjuti Konsep Desain/Optimasi Desain Brief Buku Penilaian - Versi 2018	Halaman: 8 dari 18

B. Ceklis Penilaian Teori

NO. KUK	NO. SOAL	KUNCI JAWABAN	JAWABAN PESERTA	PENILAIAN		KETERANGAN
				K	BK	
	Isian					
	A.1	Garis				
	A.2	empasis				
	A.3	Karakter				
	A.4	Miniature				
	A.5	Komprehensif				
	A.6	dummy				
	A.7	Kompleks				
	A.8	Desain				
	A.9	Bleed				
	A.10	Mutu				
	B-S					
	B.1	B				
	B.2	B				
	B.3	B				
	B.4	S				
	B.5	B				
	B.6	S				
	B.7	B				
	B.8	S				
	B.9	S				
	B.10	B				
	PG					
	C.1	A				
	C.2	C				
	C.3	B				
	C.4	C				
	C.5	A				
	C.6	D				
	C.7	B				
	C.8	C				
	C.9	C				
	C.10	A				
	Essay					
	D.1					
	D.2					
	D.3					
	D.4					
	D.5					

BAB II

PENILAIAN PRAKTIK

A. Lembar Penilaian Praktik

Tugas Unjuk Kerja Menindak-lanjuti konsep desain/ optimasi desain brief

1. Waktu : 540 menit
2. Alat : ATK, pewarna
3. Bahan : Kertas BC, kertas HVS 80g
4. Indikator Unjuk Kerja
 - a. Mampu menangani optimasi Desain brief Layout& materi cetak diolah, ilustrasi/logo sesuai permintaan desain brief
 - b. Mampu membuat Desain grafis sederhana secara manual atau elektronik untuk di sesuaikan dengan desain brief
 - c. Mampu membuat Artwork yang siap proses
 - d. Mampu memeriksa ulang Layout artwork untuk menghindari kelalaian dan kesalahan
 - e. Mampu menentukan Spesifikasi desain brief untuk menentukan kegiatan selanjutnya
 - f. Mampu membuat Desain grafis lengkap dengan posisi dan ukuran sesuai permintaan desain brief dari klien
 - g. Mampu membuat Dummy untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap akan bentuk desain
 - h. Mampu membuat Artwork yang kompleks dan lengkap, dan diedit
 - i. Mampu memeriksa ulang Artwork ulang Artwork untuk menghindari kelalaian dan kesalahan
 - j. Mampu merundingkan Suatu kontrak desain yang kompleks, yang menyangkut lingkup kerja, prosedur, bahan, biaya dan upah

Modul Diklat Berbasis Kompetensi Golongan Industri Pencetakan dan Reproduksi Media Rekaman	Kode Modul GRA:PRA:001(A)
<div data-bbox="582 226 1458 960"> <ul style="list-style-type: none"> k. Mampu merencanakan Tahapan pekerjaan desain dan produksi dengan jadwal, untuk di bagikan kepada anggota team l. Mampu membuat Desain grafis yang kompleks, baik secara manual maupun elektronik, dengan spesifikasi untuk proses pencetakan dan penggunaan bahan baku m. Mampu memproduksi Desain tersebut dapat, dengan analisa warna, raster, kompleksitas foto serta bahan baku n. Mampu memecahkan Problem teknis, dan mencari solusi teknisnya o. Mampu meningkatkan Hasil pekerjaan/ cetakan selalu dapat mutunya </div> <div data-bbox="245 1034 509 1075"> <p>5. Standar Kinerja</p> </div> <div data-bbox="288 1093 1321 1249"> <ul style="list-style-type: none"> a. Selesai dikerjakan tidak melebihi waktu yang telah ditetapkan. b. Toleransi kesalahan 5% (lima persen), tetapi tidak pada aspek kritis. c. Kerapian, kerajinan, ketelatenan dan ketelitian harus diperhatikan </div> <div data-bbox="242 1303 497 1344"> <p>6. Instruksi Kerja</p> </div> <div data-bbox="279 1361 515 1402"> <p>Abstraksi tugas:</p> </div> <div data-bbox="338 1420 1461 1693"> <p>Suatu lembaga pendidikan Menengah Kejuruan memerlukan desain cover untuk buku pelajaran yang disusun sendiri oleh guru-guru di sekolah tersebut. Cover buku ini digunakan untuk mata pelajaran yang diujikan secara nasional. Ukuran buku yang disusun A4. Buku ini diharapkan didesain dengan langkah dibuatkan layout miniatur, artwork sederhana, layout kasar, artwork lengkap, layout komprehensif dan artwork kompleks, dan buat pula dummy seperti yang telah dijelaskan di buku informasi.</p> </div> <div data-bbox="279 1727 1292 1769"> <p>Untuk menyelesaikan tugas ini, ikuti instruksi selanjutnya di bawah ini.</p> </div> <div data-bbox="386 1785 1414 2056"> <ul style="list-style-type: none"> a. Terapkan dasar-dasar desain dari informasi dan referensi buku pelajaran yang akan dibuat desainnya sesuai arahan desain (desain brief). b. Petakan dan catat bagian-bagian utama dari desain buku yang akan didesain </div>	
Menindak-lanjuti Konsep Desain/Optimasi Desain Brief Buku Penilaian - Versi 2018	Halaman: 11 dari 18

- c. Siapkan alat dan bahan untuk mulai membuat layout desain buku pelajaran ini.
- d. Gambar layout miniatur desain buku pelajaran ini. Ilustrasi dan logo juga termasuk didalamnya.
- e. Buat artwork sederhananya.
- f. Periksa kembali artwork untuk menghindari kesalahan. komprehensif kompleksnya
- g. Buat konsep desain buku pelajaran sesuai dengan yang dijelaskan pada buku informasi
- h. Siapkan alat dan bahan untuk mulai membuat layout desain buku pelajaran ini
- i. Buat layout kasar desain buku pelajaran ini. Termasuk ilustrasi dan logo yang digunakan.
- j. Buat dummy dari desain ini.
- k. Buat artwork lengkapnya.
- l. Periksa kembali artwork untuk menghindari kesalahan. komprehensif kompleksnya
- m. Tentukan materi cetak untuk membuat desain buku pelajaran sesuai dengan yang dijelaskan pada buku informasi
- n. Siapkan alat dan bahan untuk mulai membuat layout desain buku pelajaran ini
- o. Buat layout komprehensif desain buku pelajaran ini.
- p. Buat artwork kompleksnya, lengkap dengan register marks-nya.

B. Ceklis Aktivitas Praktik

Kode Unit Kompetensi : GRA:PRA:001(A)

Judul Unit Kompetensi : Menindak-lanjuti konsep desain/ optimasi desain brief

Nama Peserta/Asesi :

INDIKATOR UNJUK KERJA	TUGAS	HAL-HAL YANG DIAMATI	PENILAIAN	
			K	BK
1. Mampu menangani optimasi Desain brief Layout& materi cetak diolah, ilustrasi/logo sesuai permintaan desain brief	Terapkan dasar-dasar desain dari informasi dan referensi buku pelajaran yang akan dibuat desainnya sesuai arahan desain (desain brief).	<ul style="list-style-type: none"> Kesesuaian dengan unsur-unsur desain Kesesuaian dengan prinsip-prinsip desain 		
2. Mampu membuat Desain grafis sederhana secara manual atau elektronik untuk di sesuaikan dengan desain brief	<ul style="list-style-type: none"> Petakan dan catat bagian-bagian utama dari desain buku yang akan didesain Siapkan alat dan bahan untuk mulai membuat layout desain buku pelajaran ini. Gambar layout miniatur desain buku pelajaran ini. Ilustrasi dan logo juga termasuk didalamnya. 	<ul style="list-style-type: none"> Catatan arahan desain ATK Kertas Pewarna beberapa Layout miniature 		
3. Mampu membuat Artwork yang siap proses	Buat artwork sederhana.	Artwork sederhana		
4. Mampu memeriksa ulang Layout artwork untuk menghindari kelalaian dan kesalahan	Periksa kembali artwork untuk menghindari kesalahan. komprehensif kompleksnya	Memeriksa kelengkapan artwork		
5. Mampu menentukan Spesifikasi desain brief untuk menentukan kegiatan selanjutnya	Buat konsep desain buku pelajaran sesuai dengan yang dijelaskan pada buku informasi	Konsep desain berdasar: <ul style="list-style-type: none"> Definisi masalah Analisa Klien 		
6. Mampu membuat Desain grafis lengkap dengan posisi dan ukuran sesuai permintaan desain brief dari klien	<ul style="list-style-type: none"> Siapkan alat dan bahan untuk mulai membuat layout desain buku pelajaran ini Buat layout kasar desain buku pelajaran ini. Termasuk ilustrasi dan logo yang digunakan. 	<ul style="list-style-type: none"> ATK Kertas Pewarna Layout kasar 		

Modul Diklat Berbasis Kompetensi Golongan Industri Pencetakan dan Reproduksi Media Rekaman		Kode Modul GRA:PRA:001(A)		
7. Mampu membuat Dummy untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap akan bentuk desain	Buat dummy dari desain ini.	dummy		
8. Mampu membuat Artwork yang kompleks dan lengkap, dan diedit	Buat artwork lengkapnya.	Artwork lengkap		
9. Mampu memeriksa ulang Artwork untuk menghindari kelalaian dan kesalahan	Periksa kembali artwork untuk menghindari kesalahan. komprehensif kompleksnya	Memeriksa kelengkapan artwork		
10. Mampu merundingkan Suatu kontrak desain yang kompleks, yang menyangkut lingkup kerja, prosedur, bahan, biaya dan upah	Tentukan materi cetak untuk membuat desain buku pelajaran sesuai dengan yang dijelaskan pada buku informasi	Catatan materi cetak		
11. Mampu merencanakan Tahapan pekerjaan desain dan produksi dengan jadwal, untuk di bagikan kepada anggota team	Siapkan alat dan bahan untuk mulai membuat layout desain buku pelajaran ini	<ul style="list-style-type: none"> • ATK • Kertas • Pewarna 		
12. Mampu membuat Desain grafis yang kompleks, baik secara manual maupun elektronik, dengan spesifikasi untuk proses pencetakan dan penggunaan bahan baku	Buat layout komprehensif desain buku pelajaran ini.	Layout komprehensif		
13. Mampu memproduksi Desain tersebut dapat, dengan analisa warna, raster, kompleksitas foto serta bahan baku	Buat artwork kompleksnya, lengkap dengan register marks-nya.	Artwork kompleks		
14. Mampu memecahkan Problem teknis, dan mencari solusi teknisnya				
Menindak-lanjuti Konsep Desain/Optimasi Desain Brief Buku Penilaian - Versi 2018		Halaman: 14 dari 18		

15. Mampu meningkatkan Hasil pekerjaan/ cetakan selalu dapat mutunya				
--	--	--	--	--

Catatan :

.....

.....

.....

.....

Tanda Tangan Peserta Pelatihan :

Tanda Tangan Instruktur :

BAB III

PENILAIAN SIKAP KERJA

CEKLIS PENILAIAN SIKAP KERJA				
Menindak-lanjuti konsep desain/ optimasi desain brief				
INDICATOR UNJUK KERJA	NO. KUK	K	BK	KETERANGAN
1. Cermat, Teliti, Sesuai SOP	1.1			
2. Cermat, Teliti, Sesuai SOP	1.2			
3. Cermat, Teliti, Sesuai SOP	1.3			
4. Cermat, Teliti, Sesuai SOP	1.4			
5. Cermat, Teliti, Sesuai SOP	2.1			
6. Cermat, Teliti, Sesuai SOP	2.2			
7. Cermat, Teliti, Sesuai SOP	2.3			
8. Cermat, Teliti, Sesuai SOP	2.4			
9. Cermat, Teliti, Sesuai SOP	2.5			
10. Cermat, Teliti, Sesuai SOP	3.1			
11. Cermat, Teliti, Sesuai SOP	3.2			
12. Cermat, Teliti, Sesuai SOP	3.3			
13. Cermat, Teliti, Sesuai SOP	3.4			
14. Cermat, Teliti, Sesuai SOP	3.5			
15. Cermat, Teliti, Sesuai SOP	3.6			

Catatan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Tanda Tangan Peserta :

Tanda Tangan Instruktur :

LAMPIRAN-LAMPIRAN

**PUSAT PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
BIDANG OTOMOTIF DAN ELEKTRONIKA**

Jl. Teluk Mandar, Arjosari Tromol Pos 5 Malang 65102

Telp. (0341) 491239, 495849 Fax. (0341) 491342

e-mail : pppptk.boe@kemdikbud.go.id

website : www.vedcmalang.com